año 3 / NÚMERO 36 /Enero 2012

games tribune magazine

www.gamestribune.com

XBOX 360 - PLAYSTATION 3 - PSP - Vita - NINTENDO WII - NINTENDO DS - N3ds - PC

ANÁLISIS

House of the Dead Overkill EV

Dungeon Defenders

The Mystery Team

Daytona USA

Sonic CD

AVANCES

Final Fantasy XIII-2

Asura's Wrath

The Last Story

FIFA Street

DESCÁRGANOS GRATIS



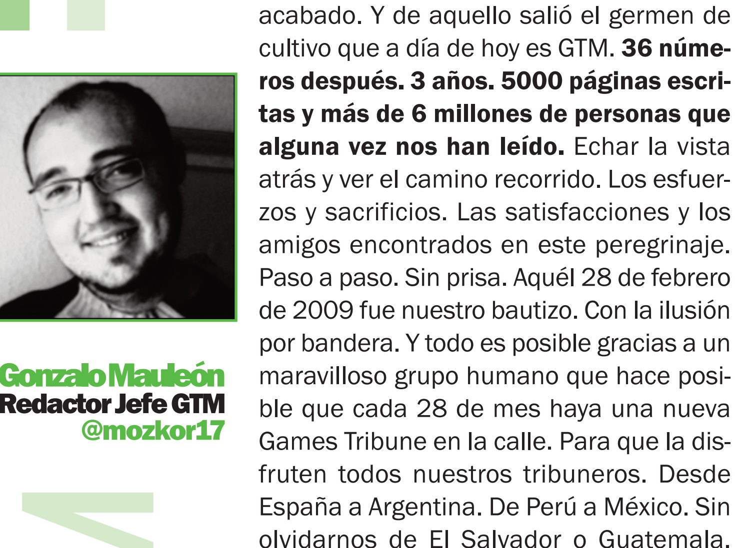
briconsola.com pixfans.com elpixeblogdepedja.com logros360.com portalgameover.com hombreimaginario.com monotemáticosfm guiltybit.com

editorial

@gamestribune

NÚMERO 36 - FEBRERO 2012

3 años y los que nos quedan





Gonzalo Mauleón
Redactor Jefe GTM
@mozkor17

Era diciembre de 2008 cuando decidimos poner punto y final a un proyecto inacabado. Y de aquello salió el germen de cultivo que a día de hoy es GTM. **36 números después. 3 años. 5000 páginas escritas y más de 6 millones de personas que alguna vez nos han leído.** Echar la vista atrás y ver el camino recorrido. Los esfuerzos y sacrificios. Las satisfacciones y los amigos encontrados en este peregrinaje. Paso a paso. Sin prisa. Aquél 28 de febrero de 2009 fue nuestro bautizo. Con la ilusión por bandera. Y todo es posible gracias a un maravilloso grupo humano que hace posible que cada 28 de mes haya una nueva Games Tribune en la calle. Para que la disfruten todos nuestros tribuneros. Desde España a Argentina. De Perú a México. Sin olvidarnos de El Salvador o Guatemala. Solo ellos saben y son conscientes del esfuerzo que implica esto. Hace años era inimaginable. Hoy es una realidad.

¿La pena? **Lo flojito que ha sido este principio de año.** Acabar nuestro tercer aniversario con muy poco reseñable que llevarnos a la consola. Pocos lanzamientos. Pero como se suele decir, esta es la calma que precede a la tormenta. Febrero llega pisando fuerte. **Preparaos porque este 2012 no va a darnos tregua.**

GTM


ISSN 2014-4652

Games Tribune Magazine es una publicación gratuita impulsada por la **Asociación Games Tribune Magazine**, con domicilio social en C/ Bartolomé de Carranza nº46, 2º D, Pamplona, e inscrita en el Registro Nacional de Asociaciones, Grupo 1, Sección 1 y Número Nacional 594967.



DIRECTOR
Jose Luís Parreño Lara

REDACTOR JEFE
Gonzalo Mauleón de Izco

JEFE DE ACTUALIDAD
Ismael Ordás Carro

REDACCIÓN
Gonzalo Mauleón de Izco
Ismael Ordás Carro
José Barberán Humanes
Miguel Arán González
Jose Luis Parreño Lara
Jorge Serrano
Marc Alcaina Gómez
Carlos J. Oliveros Oña
Rodrigo Oliveros Oña
Hernán Panessi
Adrián Suárez
Octavio Morante
Daniel Meralho
Sergio Colina
José Miguel González

DISEÑO GRÁFICO
Miguel Arán González
Jose A. Campillo Payeras
Pedro Sánchez

COLABORAN
Tréveron
Roberto Pastor
Anxo Barreiro

CONTACTO
contacto@gamestribune.com

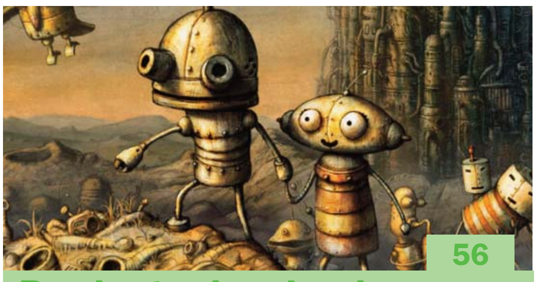
PUBLICIDAD
contacto@gamestribune.com

HABITUALES

ESPECIALES





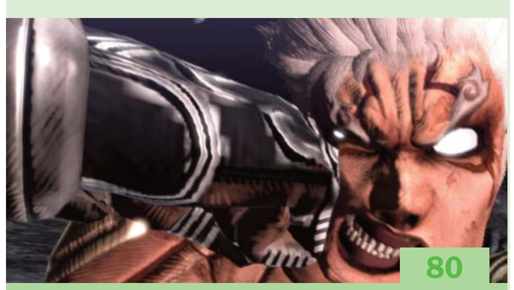


índice

AVANCES



Ninja Gaiden 3
Ryu Hayabusa está de vuelta



Asura's Wrath
La traición de los dioses

ANÁLISIS



MGS HD Collection
Edición de lujo con logros y trofeos


Crees haberlo visto todo en lo que a opinión y análisis del panorama videojueguil se refiere, pero... ¿Realmente estás preparado para escuchar el humor más bizarro y corrosivo sobre tu hobby favorito?
GAME OVER
El primer programa satírico sobre videojuegos
GAME OVER. Todos los sábados de 15:00 a 17:00 en Radio Despí.
www.portalgameover.com - www.radiodespi.com - www.radiobattletoads.com

El Noticiero

Entérate de lo último de este mes

Max Payne ya cuenta con fecha para Europa

Max Payne 3 llegará a Xbox 360 y PlayStation 3 el 18 mayo de 2012; y para PC el 1 de junio.

Basado en una jugabilidad de disparo increíblemente precisa y fluida y manteniendo el conocido enfoque oscuro y cinematográfico de la saga, Max Payne 3 sigue al famoso ex detective de Nueva York por las calles de Sao Paulo, Brasil. Max Payne trabaja ahora en protección de ejecutivos para el adinerado Rodrigo Branco con la esperanza de escapar de los recuerdos de su problemático pasado. Cuando una banda secuestra a la mujer de Rodrigo, Max es arrastrado a una oscura conspiración, con facciones enfrentadas por controlar cada uno de los aspectos de la sociedad de la ciudad brasileña.

Bethesda recupera el control sobre la saga FallOut

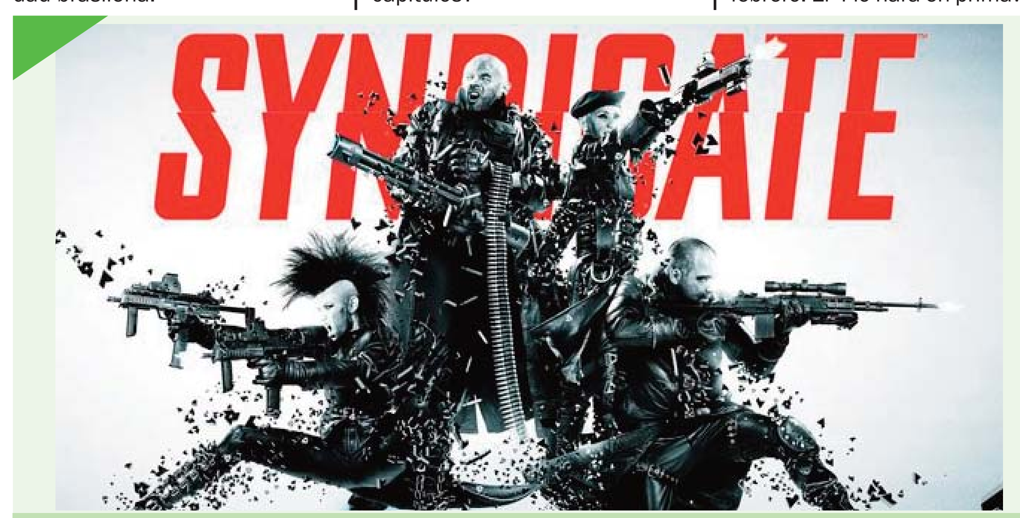
Según se recoge en el acuerdo, la licencia otorgada a Interplay para desarrollar el MMO de Fallout es nula y se procede a devolver a Bethesda con carácter inmediato todos los derechos cedidos a Interplay para desarrollar un MMO de Fallout. Interplay podrá continuar vendiendo los juegos originales: Fallout Tactics, Fallout y Fallout 2 PC hasta diciembre de 2013, periodo tras el cual todos los derechos de comercialización de los mismos pasarán a ser propiedad exclusiva de Bethesda.

Con esta sentencia, Bethesda tendrá el control total sobre todo lo que se comercialice bajo la licencia de FallOut a partir del 1 de enero de 2014. ¿Habrá nuevos capítulos?

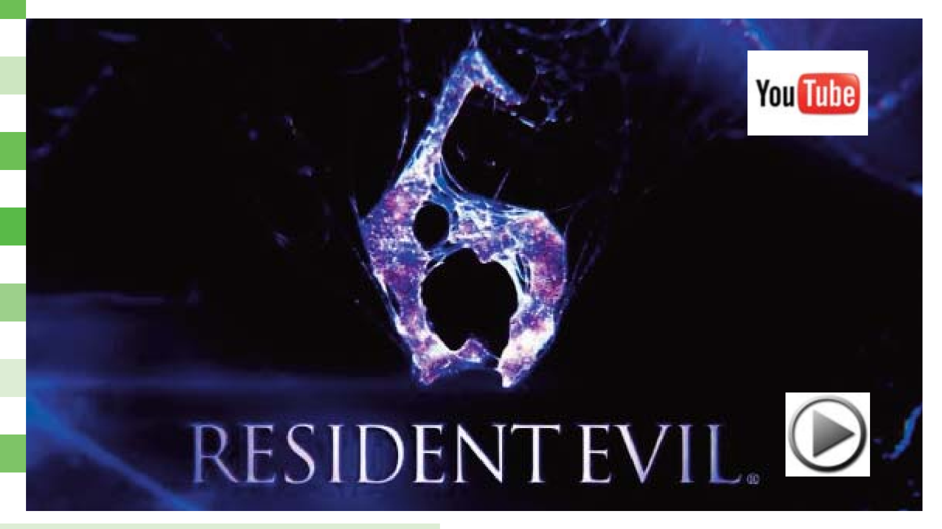
The House of the Dead 3 y 4 rumbo a PSN

Ambos títulos han sido actualizados con gráficos HD, trofeos y soporte completo para PlayStation Move para ofrecer a los jugadores la experiencia arcade completa de The House of the Dead.

"*Ha sido siempre una de las franquicias más populares de SEGA, y a lo largo de los años hemos trabajado duro para poder ofrecer a los jugadores esa completa experiencia arcade*", ha declarado Haruki Satomi, vicepresidente senior de Digital Business en SEGA of America. "*Las capacidades de la PlayStation 3, además de PlayStation Move, nos han permitido acercarnos a la experiencia de las recreativas como nunca.*". El primero llegará el 7 de febrero. El 4 lo hará en primavera.



Syndicate tendrá demo en el que podemos ver su modo cooperativo. Y lo va a hacer ya, puesto que estará disponible desde el 31 de enero en Xbox y un día después para los usuarios de PSN



1985 Alternativo. Una forma diferente de entender los videojuegos

En un mundo donde imperan las texturas hiperrealistas, los sonidos 5.1, el control por movimiento, y un precio inversamente proporcional a la dificultad que demuestra, hay gente que ha sido capaz de vivir fuera de estos dogmas e intentar abrir senda hacia un camino, aunque no novedoso, sí que nunca se había mostrado tan organizado. Y ojo, con sello patrio. Son 1985 Alternativo.

¿Pero cuál es el fin de 1985 alternativo? Su fin es poner en circulación juegos con sabor a ayer en sistemas muertos. ¿Catastrófico? No tanto. Porque por extraño que parezca, entre la marabunta consumista de material de última hornada aún queda sitio para esa persona que estaría dispuesta a desempolvar su ZX, su vieja Game Boy, su anquilosada Mega Drive o su ya veterana SupeNES para hacerse con un cartucho que la alimente en pleno 2012.

Y que mejor manera de echar a andar un proyecto que dando una muestra de lo que más pronto que tarde va a acabar llegando. Watman es el primero de una serie de proyectos que aterrizarán en este año. A través de su web podéis haceros con una copia.



Resident Evil 6 ya se encuentra en desarrollo y tiene fecha

Resident Evil 6 se encuentra en proceso de desarrollo y será editado en Xbox 360 y en PlayStation3 el próximo 20 de Noviembre de 2012, la versión para PC Windows se lanzará posteriormente. Con una mezcla de acción y survival horror, esta última entrega de la multimillonaria franquicia, se perfila como la más ambiciosa, sobrecogedora y la más completa de la saga hasta la fecha y promete convertirse en la mejor experiencia de terror dramático del año.

Han pasado diez años desde los incidentes acaecidos en Raccoon City y el Presidente de los Estados Unidos ha decidido revelar la verdad que subyace tras lo sucedido, con la creencia de que pondrá coto al renacer de la actividad bioterrorista. Al lado del Presidente se encuentra su amigo personal y superviviente de Raccoon City, Leon S. Kenney, pero cuando el lugar sufre un ataque, Leon se verá forzado a enfrentarse a un irreconocible mandatario en la que será la decisión más complicada de toda su vida. Al mismo tiempo, el miembro de la organización B.S.S.A. Chris Redfield llega a China, también bajo la amenaza de una nueva pandemia mundial.

GTA III y Vice City podrían aterrizar en PSN muy pronto

Una de las fuentes para consultar posibles futuros lanzamientos suele ser las listas de calificaciones por edades. De esta manera han aparecido en la web del ESRB los dos primeros juegos de la saga que vieran la luz la pasada generación.

De momento, y como viene siendo habitual, Rockstar no ha declarado nada a favor ni en contra. Pero no sería en absoluto descabellado, dado que desde hace ya varios años podemos encontrar a GTA San Andreas en el marketplace de Xbox dentro de la rama Originals.

Por el momento se desconoce si este lanzamiento está previsto también para X360. En la citada lista solo aparece calificado para PlayStation 3. Tampoco se sabe absolutamente nada de cuando saldría.

La eShop de Nintendo dispondrá de demos gratuitas

Llegan las demos gratuitas de algunos de los principales juegos del catálogo de Nintendo 3DS a partir del pasado 19 de enero, comenzando con el esperado e inminente Resident Evil Revelations o el ya disponible en las tiendas Cooking Mama 4.

Pronto llegarán nuevas demos, como la del esperadísimo Metal Gear Solid: Snake Eater 3D, el legendario juego de acción y espionaje de Hideo Kojima por primera vez en completas tres dimensiones, que usará el giroscopio y las cámaras de la consola para crear la experiencia más inmersiva de la serie, sin olvidar la versión para Nintendo 3DS de Mario & Sonic en los juegos olímpicos London 2012 o Rhythm Thief & The Emperor's Treasure, la nueva franquicia de SEGA. Aunque sea tarde, bienvenidas.

BioShock Infinite contará con "Modo 1999"

2K Games ha anunciado que BioShock Infinite de Irrational Games, incluirá un nuevo modo de juego, el Modo 1999, diseñado para retar a los jugadores de forma sustancial y exigiendo el desarrollo de sus habilidades.

Es una forma de juego diseñada para aquellos jugadores que añoran aquellos juegos de un tiempo en los que se exigía más dificultad. Con este modo se incluirán modificaciones y características que los fans de BioShock no experimentarán en el juego estándar de BioShock Infinite, sin importar el nivel de dificultad.

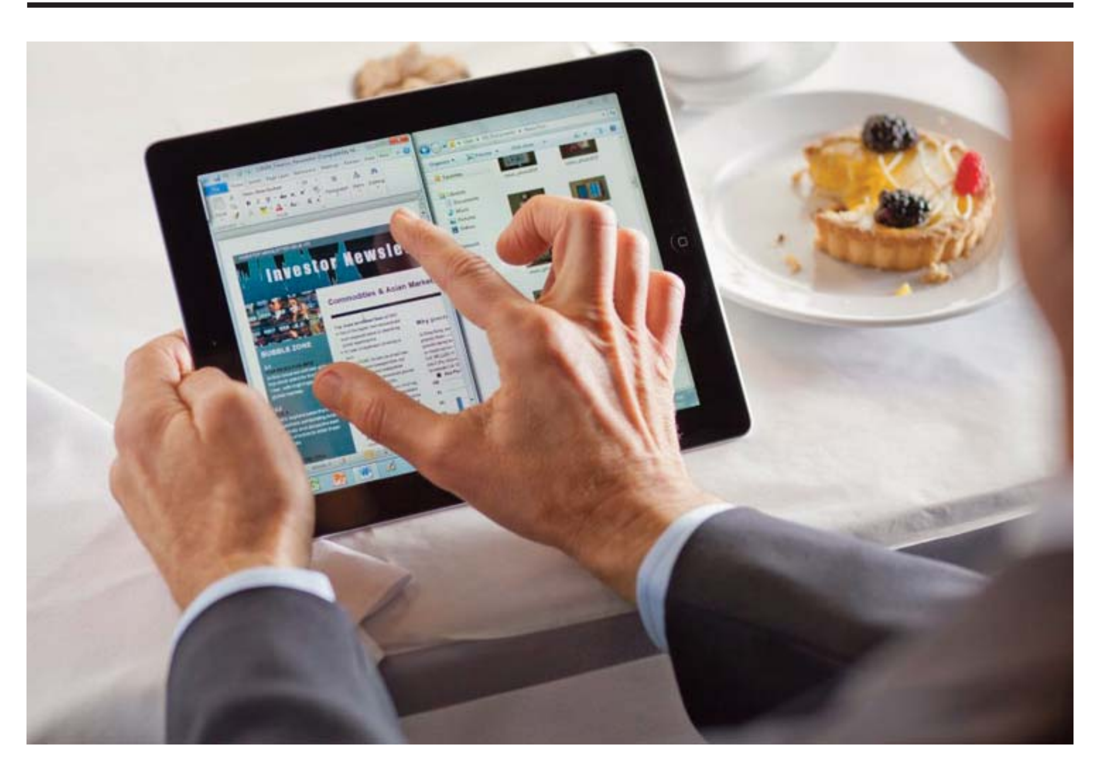
Requerirá una exigente gestión del armamento, poder y salud. Será mucho más difícil reaparecer, enviando al jugador a la pantalla de "Game Over" si no tiene los recursos suficientes para volver a la vida.



GTM Geek News:

Windows 7 en tu iPad

Nace OnLive Desktop, Windows 7 en la nube



Si sois poseedores de un iPad o cualquier otro Tablet, estoy seguro que habéis echado en falta en alguna ocasión algún que otro software originario de vuestro PC. Especialmente suites de ofimática y programas de gestión en general. Con esta idea nace OnLive Desktop, de la mano de la emergente compañía de juego en la nube.

Gracias a OnLive Desktop es posible ejecutar una sesión remota de Windows 7 desde nuestro iPad, estando previsto su lanzamiento en otros tablets. Su funcionamiento se centra especialmente en ofrecer el pack Office de Microsoft, aunque se han anunciado modelos de pago con la posibilidad de instalar software más específico. El servicio nos ofrece en su fase beta 2GB de almacenamiento, pudiendo ampliarlo a 50GB por 10 dólares anuales.

OnLive Desktop nos permitirá acceder a una sesión remota de Windows 7 desde nuestro iPad

De momento, OnLive Desktop está disponible solamente en estados unidos. Estaremos atentos a la evolución de este prometedor proyecto.

OnLive en tu smartphone

Llega el servicio de juegos a tu mano



Siguiendo con OnLive, recientemente se ha lanzado la aplicación para poder disfrutar del popular servicio desde iPhone, iPad y dispositivos Android de gama alta. Igual que la aplicación para ordenadores, esta nos permite jugar de forma remota a un buen número de juegos tanto nuevos como viejos, sin necesidad de instalar el juego ni de un hardware especialmente potente. El título se ejecuta en los servidores de OnLive y llega a nuestros dispositivos como stream de vídeo.

Prometedor. No obstante, tas probarlo, nos encontramos con que éste sufre de las mismas carencias que la versión de escritorio. Ya sea mediante Wifi o 3G, el servicio sufre de un lag notable. Incluso bajo una red Wifi de muy alta velocidad. Un retraso de perfectamente medio segundo hace determinados juegos totalmente incontrolables. Algunos ejemplos son los juegos de conducción o en primera persona.

A esto hay que añadirle un duro control mediante a la pantalla táctil. Un mal menor, pues muchos tablets ya aceptan controladores externos. También parece interesante para un terminal con controles de juego como Xperia Play. Toca esperar para ver si los problemas de latencia son solucionables o todo queda como una mera anécdota.

Mundo Smartphone:
Super Stickman Golf

Cada mes, los juegos para smartphone que no te puedes perder

Super Stickman Golf es una de las mayores sorpresas de las pasadas navidades tanto dentro de la App Store como del Android Market. Un juego que ha conseguido llegar a varios millones de usuarios en apenas un mes y cuyo mayor recorrido creo que está todavía por llegar. Estamos ante un juego, como su nombre indica, de golf. Eso si, bastante peculiar. Lejos de la complejidad del famoso deporte, Super Stickman Golf se olvida por completo de palos, velocidad o dirección del viento buscando una fórmula simple, directa, y sobre todo divertida.

Lo primero que destaca es el encontrarnos con una jugabilidad lateral, con escenarios llenos de superficies que bien recuerdan a los clásicos juegos de plataforma. Inicialmente, nosotros tan solo podremos controlar la fuerza e inclinación del golpe. Como en todo juego de golf, nuestra misión será conseguir meter la pelota en el hoyo en un número determinado de golpes. A medida que juguemos, iremos desbloqueando diferentes potenciadores de bola que podremos utilizar un número limitado de veces por cada grupo de nueve campos, ayudándonos a bajar nuestro par.

El juego dispone de más de 290 hoyos con temáticas de todo tipo, por lo que tenemos juego para aburrirnos. Su fórmula sencilla funciona a las mil maravillas convirtiéndolo en un juego adictivo y largo. Altamente recomendado.



Valoración de los usuarios



Valoración de GTM



PVP:

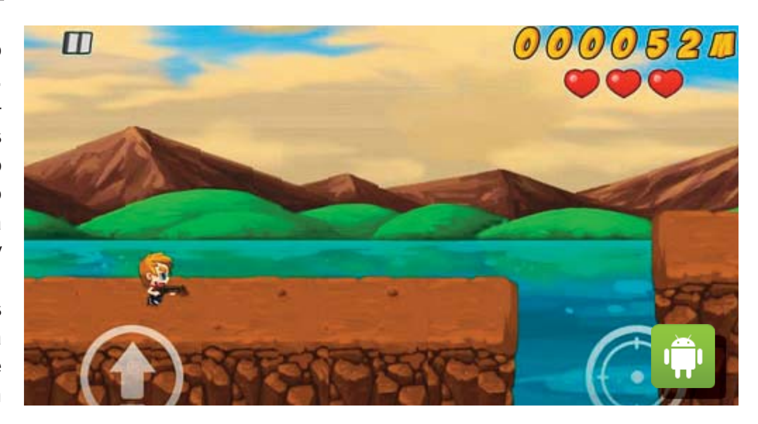
Gratis

(0.79€ en iOs)



Zombie Dash

Zombie Dash es un juego que, de buenas a primeras, puede parecer simplón e insulso. Su mecánica no va más allá que un personaje corriendo con un arma en un escenario generado de forma aleatoria donde tendremos que saltar y disparar a Zombies.
Tras unas partidas, nos damos cuenta que su diversión radica de la sencillez y la adicción de los mismos game&watch. Con tres vidas disponibles, tendremos que intentar batir nuestros propios records en cuanto a número de metros avanzados. Es fácil acabar jugando un buen número de partidas fruto del mero pique.



Valoración usuarios



Valoración de GTM

PVP: gratis



Dragon Rush Pro

Otro juego realmente sencillo, donde encarnaremos a un simpático dragón rodador. Nuestro objetivo consiste en conseguir avanzar 250 metros rodando por cada uno de los niveles del juego. Dentro de nuestra carrera encontraremos todo tipo de obstáculos que tendremos que sortear moviendo el terminal hacia los lados o pulsando la pantalla para saltar. Así mismo, para que nuestro dragón no deje de rodar tendremos que ir recogiendo monedas de forma continua.

Dragon Rush es un juego sencillo y sin demasiadas pretensiones que nos entretendrá lo que dure. Tratándose de un juego totalmente gratuito, poco tenemos que achacarle.

Valoración usuarios



Valoración de GTM

PVP: gratis





Descargas digitales

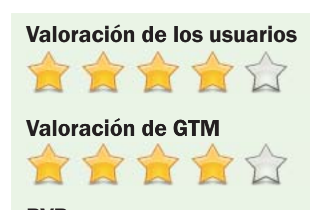
Battlefield 1943

Después de estar durante un tiempo de capa caída, ha sido gracias al lanzamiento de la tercera entrega de la saga cuando 1943 ha reverdecido laureles. En su momento, uno de los juegos más populares dentro de las descargas digitales multijugador, sigue llegando a una gran cantidad de personas por su planteamiento simple, divertido y accesible. Si no eres un hacha en los shooters en primera persona tradicionales, tal vez debas optar por apuestas más ligeras. Y el juego de DICE viene a cubrir esa demanda.

Sobre el papel, el precio a desembolsar puede antojarse caro. Apenas 4 escenarios (a estas alturas, Coral Sea anda desbloqueado) y solo 3 clases diferentes para asociarlo a nuestro personaje. Por delante un inmenso escenario donde hasta 24 jugadores simultáneos divididos en dos equipos deben eliminarse mutuamente. Bien a pie, bien montados en los ya tradicionales vehículos de la franquicia.

El principal rasgo distintivo es que nos encontramos ante un multijugador totalmente arcade. Munición infinta y ausencita total de un argumento que nos explique minimamente el por qué estamos aquí. No lo necesita. A pesar de su simpleza, se trata de uno de los multijugadores más equilibrados que existen.

Valoración de los usuarios



Valoración de GTM

PVP:

14,95 €

800 MSP



Escape The Car

Uno de los puntos que debe jugar un juego indie que se le presupone un mínimo de calidad es la originalidad. Si no hay grandes despliegues de medios, al menos que intenten abrir senda por la vía imaginativa.

Escape The Car intenta seguir esa idea. Encerrados en un coche en medio de la nada, debemos ir encontrando ciertos objetos cotidianos, que combinados en un ejercicio de lógica bastante acertado, nos permitirán poder salir de nuestra cárcel de cuatro ruedas.

No goza de grandes gráficos. Ni tampoco es largo (apenas dura un rato mal contado), pero puede ser una buena opción para invertir esos puntos que siempre se nos quedan colgando. Por cierto, lo podemos disfrutar gratis en Android y a 0.79€ en la AppStore.

Valoración usuarios

Valoración de GTM

PVP:

80 MSP

Ninja War Stollen Scrolls

Si nos dejamos engañar por la captura podemos caer en el craso error (como me ocurrió a mí) de que podemos estar ante un clon más o menos coneguido de Castle Crashers. Y si atendemos a su apartado gráfico y a su multijugador cooperativo hasta para 4 jugadores en local, más aún. Pero las coincidencias son meras falacias que nos llevan irremediablemente al engaño.

Escenarios cortos. Jugabilidad muy tosca. Personalidad nula. Y para colmo, rematadamente fácil. Todo lo bueno se quedó en los gráficos.

¿Por qué lo recomiendo entonces? Porque aunque para mí sea tirar el dinero, he encontrado gente que sí que ha sabido sacarle el gusto que yo no he sabido encontrarle. Para mí es un dos. Para otros compañeros, un 8. Tú decides.

Valoración usuarios

Valoración de GTM

PVP:

80 MSP



La gran historia de los videojuegos
por entregas

Capitulo 28: 2011, muchos juegos, poco tiempo

2011: Muchos juegos. Poco tiempo

Con medio mundo sumido en una depresión económica que siginificó que muchos proyectos fueran cancelados, los que finalmente acabaron llegando nos dejaron un final de año que pasará a la historia

Haciendo analogía con el mundo del motor, 2011 comenzó como un tractor. Y acabó como un Fórmula 1. Renqueante y al trántrán. Le costó mucho arrancar. Y eso que los primeros juegos llamados a marcar el año llegarón relativamente pronto.

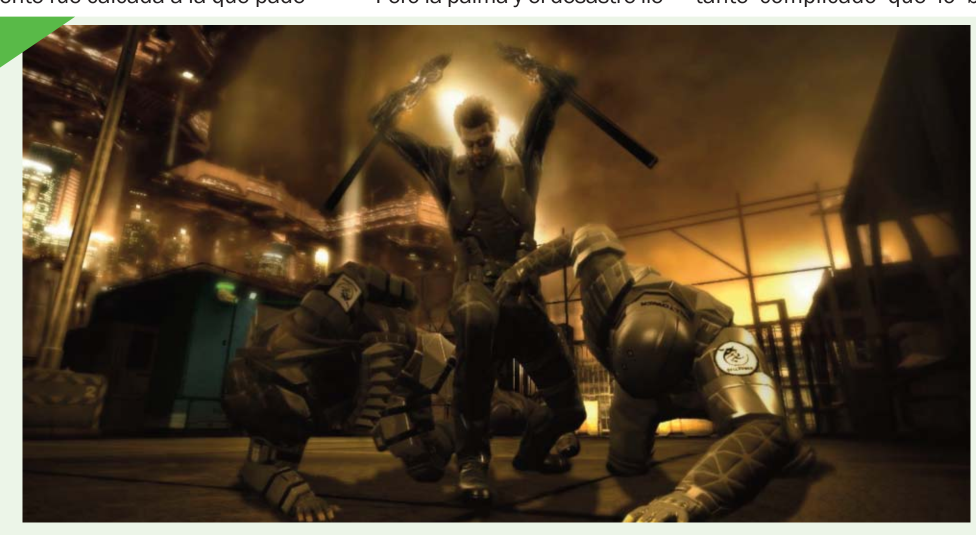
Comenzando el repaso por los multiplataformas, **Dead Space 2** lo hizo en enero. La continuación de la aventura de Isaac, y para muchos, último referente de los valores clásicos de los survival-horror tuvo una acogida un tanto tibia. No tanto en crítica, pero sí en ventas. Su reflejo en ventas no fue acorde con la calidad que encerraba en su disco.

Y esta situación prácticamente fue calcada a la que padeció a partir de abril **Portal 2**. La continuación de uno de los juegos más ingenioso de todos los tiempos tuvo serios problemas para aguantar el tirón de ventas a las pocas semanas de su lanzamiento. Y todo ello a pesar de haberse alzado con alguno de los galardones más importantes de la industria que lo han catalogado como Juego del Año.

Y con estas, llegó Mayo con las flores y **L.A. Noire.** Mal entendido por muchos como un GTA ambientado en Los Ángeles de 1940, un gran porcentaje de gente no le acabó dando la oportunidad que se merece por el simple hecho de no ser lo que erróneamente esperaban.

Pero la palma y el desastre llegaron de cara al verano. Lo que en un principio tenía visos de convertirse en un hito, el que D**uke Nukem Forever** llegara por fin a las calles tras más de 15 años de desarrollo, se convirtió en un despropósito a todos los niveles. Con derecho propio se ganó el cuestionable honor de ser el bluf de este año.

Verano y **Deus Ex**. Ya desde unos meses antes había logrado atraer nuestra atención. Lo que nadie se esperaba es que el resultado final fuera tan redondo. Bajo nuestro juicio, fue el gran sleeper. El gran sabor de boca, mitad por lo inesperado, mitad por su propia calidad, nos dejó una estampa que va a ser bastante complicado que lo borre-



Deus Ex Human Revolutin nos encandiló. Mitad por lo inesperado. Y mitad por la calidad que rebosa el título de Eidos. Para nosotros fue sin ningún tipo de dudas el gran tapado que nos dejó el pasado 2011. Un juego que como mínimo, se merece una oportunidad



A juicio de nuestros lectores, el Juego del Año 2011 fue con prácticamente la mitad de los votos emitidos The Elder Scrolls V: Skyrim. El concepto de juego infinito toma forma en el juego de Bethesda

La teoría dictaba que el galardón iba a estar muy reñido entre Skyward Sword, Uncharted 3 y Skyrim. Sin embargo el duelo duró poco tiempo. Al final el público ha acabado agradeciendo (y de qué manera) el regalo que se nos ha brindado en forma de juego. Como tantas y tantas veces que se habla de él, siempre tiene que salir la frase de "no es el juego perfecto", pero en conjunto, de principio a fin y poniendo en una balanza todas sus virtudes y sus defectos, ésta se inclina de forma descarada hacia su vertiente positiva.

A pesar de que muchos lo señalan como un retroceso con respecto a Oblivion, las novedades introducidas le confieren una frescura que era a todas luces necesaria. Hoy no jugamos como hace 5 años. Y mucho menos como hace 10 cuando salió Morrowind. Sacar adelante un desarrollo anquilosado en una mecánica arcaica puede ser sinónimo de un suicidio comercial. Y para colmo muy probablemente las voces que hoy reclaman una vuelta a los orígenes, muy probablemente se hubieran pronunciado reclamando una evolución que no se hubiera producido. Contentar a todos es imposible. Es mucho más sencillo contentar a la mayoría. Y la mayoría se ha pronunciado.

Como viene siendo habitual en la serie, la campaña principal apenas supone un pequeño porcentaje de todo lo que podemos hacer en Skyrim. Las decenas de misiones secundarias, unidas a lo bien trabajados que está el desarrollo de los distintos gremios y facciones, nos obsequian con horas y horas de juego. Infinitas si atendemos a los distintos eventos y encargos aleatorios que se suceden y pueden darse en nuestro recorrido. Ninguna partida es igual a la otra.

Y por encima de todo destaca su maravillosa dirección artística. De principio a fin uno tiene la sensación de ser partícipe de un mundo que está vivo. Que se rige por su propio código. Que sufre, respira y tiene conciencia propia. Las 350 localizaciones que presenta, todas únicas, conforman de forma singular cientos de lienzos que nos regalan imágenes y situaciones que quedan grabadas en la retina de cada jugador. Combatir a espada y escudo en el risco de una montaña con un Dragón Ancestral en mitad de una ventisca mientras sobre el fondo se vislumbra un tímido amanecer, es solo un minúsculo ejemplo de lo que nos puede deparar y que es capaz de sobrecoger a cualquiera.

Y si ya de por sí el juego rebosa calidad por los cuatro costados, es de agradecer el titánico esfuerzo que ha supuesto traer a España el juego perfectamente localizado, en un despliegue que no tiene parangón en el mundo del videojuego. 50 personas han participado en su doblaje. No ha habido nunca jamás un trabajo de tal magnitud.

mos de nuestra memoria.

Pero fue a partir del último tercio, y como viene siendo habitual, de cara a la Navidad, cuando comenzaron a llegar de forma escalonada, semana sí, y semana también, los grandes juegos del año. Tanto multiplataforma como exclusivos. Es el turno de **Modern Warfare 3, Battlefield 3, Batman Arkham City o Assassin's Creed Revelations.**

Conflicto abierto y guerra declarada entre los dos shootes multijugador que han marcado este fin de año. El primero, con una legión de fans que lo han convertido en uno de los juegos que más ha recaudado en toda la historia y basado casi completamente en el multijugador. El segundo, bajo el sello del buen hacer de DICE, ofreciendo una campaña más completa que su rival, y un modo multijugador que ha sido capáz de llenar algo más al usuario por tónica general. Sin embargo disfrutar de uno o de otro no es excluyente. Cada uno, en sus virtudes es digno merecedor de robarte las horas de ocio.

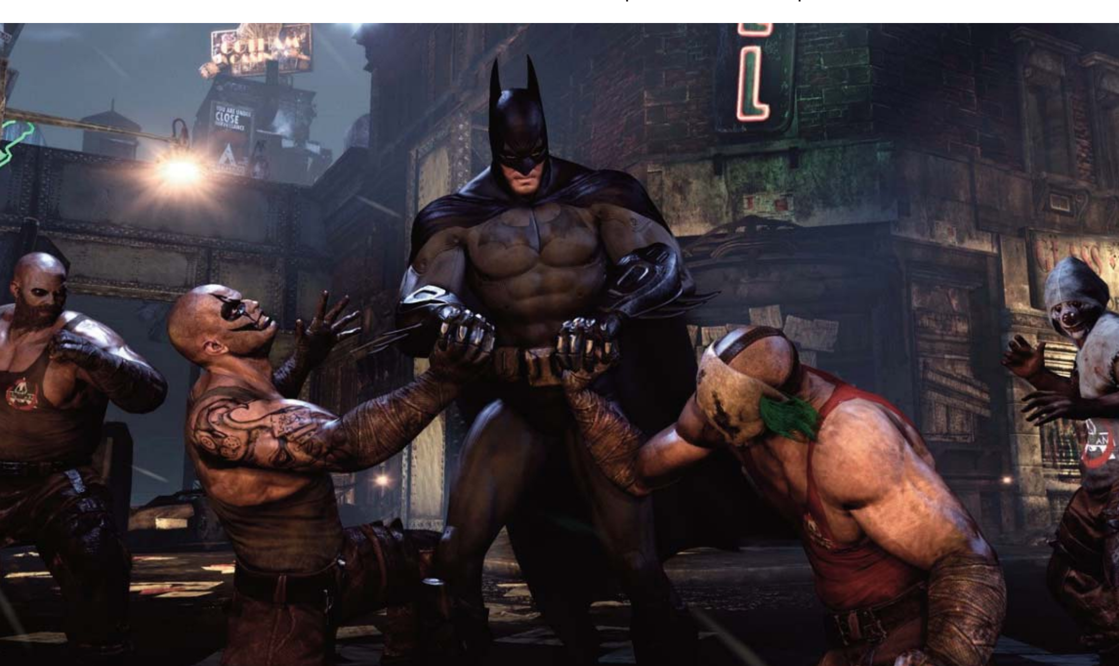
Alejados completamente de la temática de conflicto, se presentan las otras dos apuestas mentadas. Tras la grandísima primera parte que supuso el debut de Batman en esta generación, la segunda era tremendamente esperada por muchos. Para unos, el Juego del Año. Para otros, su grandeza con respecto al anterior y su sobredimensionamiento y cambio de dinámica, ha jugado en su contra. Lo cierto es que no deja de ser pura cuestión de espectativas. Objetivamente es innegable que es un gran juego.

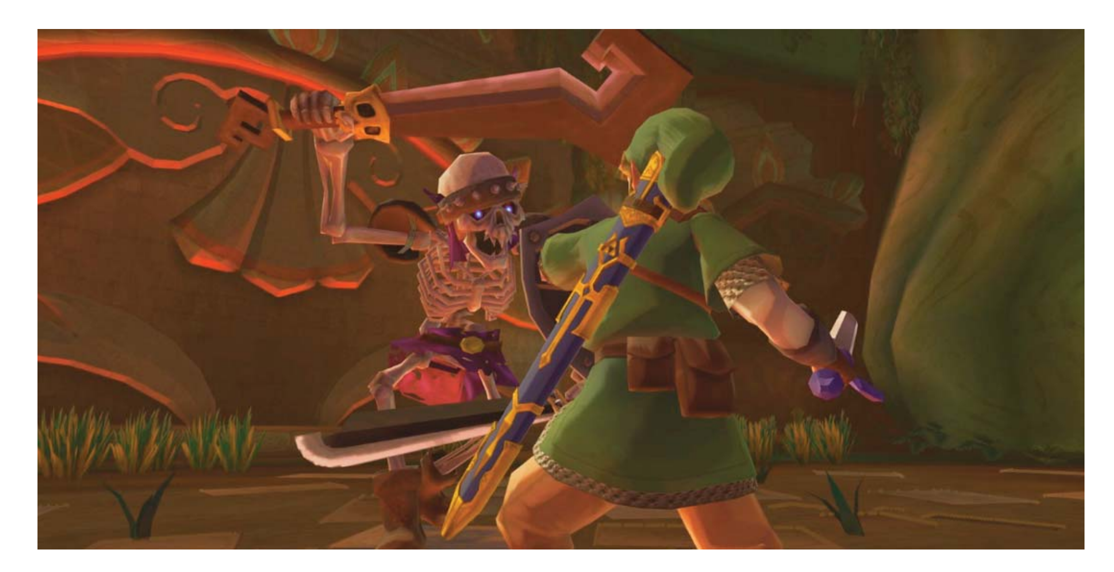
Más gris se presentó Revelations. El fin de la trilogía de Ezio nos llevaba a Constantinopla y Capadocia. Bastante más corto que sus dos predecesores. Y todo hay que decirlo, más pobre en escenario y argumento. Despues de su excelente renacimiento con el II, está acusando ya de forma descarada la fatiga. Esta última entrega no deja de ser una expansión en un vago intento de ser colada como juego. Debe reconducirse para el esperado ACIII.

Pero si este 2011 puede ser recordado es por su alto nivel en las exclusivas. Si vamos de menos a más, y comenzando por el PC, éste recibió The Witcher 2. Un sobresaliente juego de rol que llegó de cara al verano. Con un apartado técnico que ralla el fotorrealismo, dejó de manifiesto que en cuestiones gráficas la distancia que a día de hoy separa los compatibles de las consolas de sobremesa es un abismo. Pero como no todo son gráficos, vino acompañado de un notable argumento y desarollo.

Para menos alegrías tienen que estar en Microsoft. Ha tenido buenas exclusivas, pero las sobresalientes son bastantes menos que las presentadas años anteriores. **Gears of War 3, Forza MotorSport 4 y Halo Combat Envolved.** Y ésta última siendo generosos. La reedicion en HD y 16:9 del original fue un regalo más dirigido hacia los fans que un juego destinado a vender consolas.

También muchas espectativas puestas en el último capítulo de Marcus Fénix. Y estas fueron cumplimentadas a medias. Tras





el magnífico equilibrio alcanzado con Gears of War 2, la tercera parte aboga descaradamente por la confrontación directa en detrimento de un concepto más estratégico. Su gran virtud es que ahora podemos afrontar el modo campaña con cuatro jugadores de forma cooperativa.

Donde sí que puden y deben estar orgullosos es con Forza MotorSport 4. El simulador de Turn10 ha cautivado a casi todo el mundo. Los detractores son apenas anecdóticos y han dejado claro que no son necesarios infinitos años de desarrollo para poner en la calle un simulador de coches sobresaliente.

Si algo puede marcar este 2011 a los de Redmond es su firme decisión de apoyar a Kinect. Ya en este 2011 llegaron **Kinect Sports 2 y Dance Central 2** como juegos más relevantes. Y se anunciaron unos cuantos que acabarán llegando en 2012.

En el bando contrario, Sony presentó un catálogo sobre el papel más sólido, pero menos variado. El primero en llegar fue **Killzone 3**. El otrora catalogado como mataHalos cometió el tremendo error de tener que compararse con un rival para para ganarse el favor del público. No lo necesitaba. Pero su existencia va a quedar estigmatizada para siempre.

La búsqueda de autonomía y personalidad propia que sí que fue capaz de encontrar **Infamous 2.** Probablemente la exclusiva que sobre el papel goza de menos popularidad, y que sin embargo puede ser la más brillante de todas las que han salido para la máquina de Sony en 2011.

A la vuelta del verano nos esperaban dos más en forma de terceras partes: **Resistance 3 y Uncharted 3**. El primero sigue siendo un buen juego, al que siempre parece que le acaba por faltar ese algo necesario para convertirse en otro juego que te lleve a la tienda a comprarse la consola para la que sale. Prácticamente la situación contraria que vive Uncharted 3. Un Uncharted que ha llegado bajo la fórmula del continuísmo total y absoluto. Aunque la sensación general es que acabó gustando, otros han comenzado a ver las inevitables fatigas de la franquicia.

Y si alguien recordará este 2011 con alegría, esos son los poseedores de una Nintendo Wii. Después de varios (demasiados) años en los que los buenos juegos han brillado por su ausencia, ha sido ahora, cuando la máquina está dando sus últimos coletazos de vida, cuando ha abierto el tarro de las esencias. Dos juegos han servido para revertir la imagen peyorativa que el consumidor habitual de videojuegos tenía sobre la máquina: **Xenoblade Chronicles y Zelda Skyward Sword.**

El primero, en un ejercicio incomprensible de dirección comercial, ni siquiera estaba previsto que llegara a Europa. Un error impagable que nos hubiera dejado sin el que es de lejos, el mejor JRPG que ha salido en los últimos años. Y eso que su nefasta distribución en nuestro país al menos ha servido para concienciar a los dirigentes que Europa tiene hambre de juego de rol japonés. Y de buenos juegos. No solo de cazamariposas.

Del segundo, poco que decir.

personaje del año

satoru iwata

2011 es el año de Nintendo. Para lo bueno y para lo malo. No ha sido un año fácil. Y por extensión, tampoco para Iwata. Un hombre que ni siquiera ha estado libre de la feroz crítica de su propia familia.

Oriundo de Sapporo, y nacido en 1959, desde el principio dejó claras sus aficiones por el mundo de los videojuegos. Aún no había acabado la carrera cuando en 1980, y junto a un grupo de aficionados al incipiente fenómeno de los juegos virtuales, pasa a formar parte de HAL Laboratory. Una colaboración parcial que desembocó en su integración completa dos años después de su graduación como informático. Este hecho, y como según ha relatado el propio Iwata, significó el rechazo de su familia. Su padre llegó a retirarle la palabra durante 6 meses. "*Pensaba que aquello era una secta*".

Fue a finales de los ochenta cuando comenzó su particular relación con Nintendo. Después de colaboraciones puntuales entre HAL y ésta última, llegó el bombazo que cambiaría su posición dentro de la industria. Este hecho fue Kirby. Los juegos, desarrollados para las máquinas de Nintendo fueron un rotundo éxito comercial y crítico. Yamauchi, máximo dirigente de Nintendo se quedó maravillado del buen hacer del grupo.

Pero este éxito a punto estuvo de costarle un disgusto. En 1992, e impulsado por su éxito se enfrascaron en la construcción de un nuevo edificio para sus oficinas. Aquello supuso pérdidas millonarias y puso en un serio compromiso la viabilidad de HAL. Nintendo decidió tenderles una mano y subsanar su deuda.

Durante 8 años fue necesario redefinir el estudio y su ritmo de trabajo. Esta vez ya con Iwata al frente resultó un éxito tanto en concepto como en eficiencia. Yamauchi seguía tomando nota.

En 2000 Nintendo decidió darle un puesto directivo. Iwata decidió aceptarlo a pesar de que al principio no abandonó su trabajo en HAL. Fue en 2002 cuando su vida dio un giro radical. Yamauchi comenzó una serie de reuniones con Iwata en el que este llegó a intuir que iba a ser inminentemente despedido. Sin embargo la realidad era que Yamauchi lo había elegido como su sucesor. Desde ese mismo año es el cuarto presidente de la compañía.

Enfermo de la innovación, es indudable su incidencia vital en el resurgir de la compañía. Los oscuros años de Cube dieron paso a una verdadera revolución en el concepto de juego. Primero DS y luego con Wii. Con un ciclo vital tremendamente exitoso, ahora se enfrenta a la difícil tarea de mantener su posición en el mercado con 3DS y WiiU.

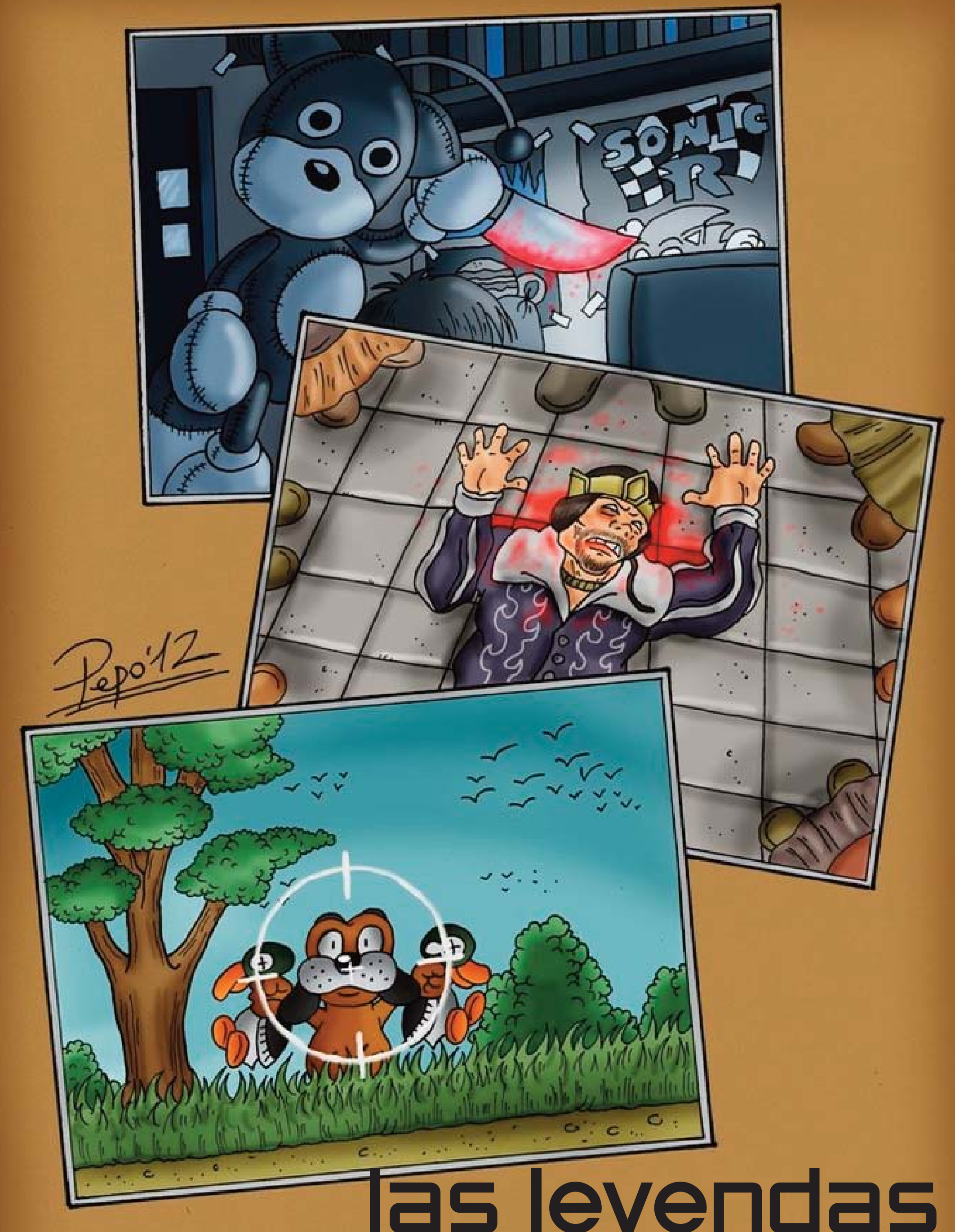
La enésima aventura de Link ha sido ensalzado como una de las más brillantes que hemos vivido en Hyrule a lo largo de su historia. Hasta el punto que hay quien la compara con Ocarina of the Time. Palabras mayores.

Pero no tan brillante ha sido el panorama en materia portátil. El inminente cambio generacional que vivimos en 2011 y que continuará en 2012 ha condicionado mucho el lineup de lanzamientos. La vitorieada 3DS llegó a Europa en marzo. Pero quitando el remake de **The Ocarina of Time**, no ha sido hasta prácticamente diciembre cuando de alguna manera ha comenzado a llegar cosas interesantes a su catálogo. Y ante el letargo de las thirds, ha habido que tirar de licencias clásicas. De esta manera llegaron **Super Mario 3D Land y Mario Kart 7**. Tras un año inaugural difícil, con bajada de precio incluida, parece que en el final de año comienza a revertir la situación.

Pero a pesar del lanzamiento de su sucesora, DS resultó agraciada con un último título brillante: **Ghost Trick Detective Fantasma**. Una aventura gráfica que sorprendió por su originalidad y su calidad.

En la acera de enfrente, PSP volvió a vivir un año desierto. Nada reseñable más allá de las típicas licencias cinematográficas o el juego deportivo de rigor. En Sony han centrado sus esfuerzos en Vita. A pesar de la tibia acogida que ha sufrido en Japón, las esperanzas están puestas en conquistar el mercado occidental. En nada debe estar aquí. Y veremos si se cumplen sus espectativas. Llegará con **Uncharted Golden Abyss** como bandera.

TEXTO: G. MAULEÓN



las leyendas de los videojuegos

episodio 6

Las Leyendas de los Videojuegos (VI)

Tras cinco artículos se van agotando las leyendas urbanas del mundo de los videojuegos. Aún así, aquí estamos de nuevo con tres nuevas y ¿divertidas? historias de corte muy diferente

La muerte online de Lord British

Lord British es el gobernador de Britannia en Ultima. Se trata de un personaje ficticio tras el cual está Richard Garriot, creador de la saga y de Origin Systems, una de las desarrolladoras más exitosas de los años 80 y 90.

Cuenta la leyenda que Garriot solía pasear por las tierras de Britannia del Ultima Online, aún en beta, encarnando a su personaje Lord British. Como los jugadores somos como somos, la tentación de la mayoría al verle era tratar de matarlo a ver que pasaba. Para evitarlo, Lord British iba acompañado siempre de una legión de fieles guadaespaldas, y por si esto no fuese suficiente, era totalmente invulnerable a los ataques de los personajes del juego.

Lord British solía aparecer en zonas en conflicto como mediador con el objeto de restablecer la paz y lograr que los ánimos se apaciguasen.

Esto mismo trato de hacer cierto día en el que tras restablecer una caída de los servidores del juego, los jugadores se encontraron con que habían perdido objetos, niveles y habilidades que habían adquirido tiempo atrás. Britannia se convirtió en un polvorín, los pueblos y ciudades del juego se llenaron de gente reclamando y pidiendo cabezas. Y en medio de todo ello, aparece Lord British a tratar de poner orden y calmar los ánimos. Craso error, a pesar de que era pública la invulnerabilidad del personaje de Richard Garriot y la prohibición de atacar a ningún personaje en las ciudades, la sangre de algunos estaba tan caliente que no encontraron mejor forma de desahogo que atacar al personaje del creador del juego. Parecía que estaban condenados a una muerta segura, pero no fue así. Con el error del sistema Lord British se había convertido en mortal y el sistema que garantizaba el que no se pudiese atacar a nadie en una ciudad tampoco estaba operativo. La guardia que protegía al gobernador de Britannia no fue capaz de contener la ira de los jugadores y Lord British murió. No hay certeza de que esto fuese así, pero multitud de jugadores juran que sucedió y hay por internet multitud de documentos gráficos e incluso entrevistas al jugador que le asestó el golpe mortal. ¿Realidad o leyenda? tendríamos que preguntárselo a Richard Garriot.





Tails Doll, ¿un demonio asesino?

La leyenda de Tails Doll surge en la ciudad de Los Angeles, California, cuando una madre encuentra a su hijo muerto mientras jugaba "Sonic R" en su consola Sega Saturn. Cuando la interrogó la policia, a madre declaró que el niño pasaba mucho tiempo jugando a su consola, y que esta obsesionado con sacar un "muñeco" o algo así. Le llamó para cenar y como el pequeño no respondía subió a su habitación y se lo encontró con los labios azules y las pupilas dilatadas y espuma en la boca. El niño estaba boca arriba con la vista perdida en el techo, y en la televisión a la que estaba conectada la consola, se repetía una y otra vez una canción del juego "Can you feel de sunshine?" (¿Puedes sentir el brillo del sol?).

Según los informes del Los Angeles Police Department, el niño murió asfixiado mientras sufría un ataque epiléptico, lo cual resultó bastante raro, ya que no había sufrido episodios anteriores ni había antecedentes familiares de la enfermedad. Asumieron que el niño se emocionó demasiado y sufrió de espasmos, lo que lo asustó al grado de no poder respirar.

La leyenda de Tails Doll surgió unos días después, cuando la familia decidió donar sus cosas y regalaron la consola a el mejor amigo del niño. La Sega Saturn venía con el último CD que jugó el pequeño fallecido, "Sonic R", y al jugarlo el amigo, vio que lo último que hizo fue desbloquear a Tails Doll.

Tras este suceso que está más que probado, surgieron otros muchos, todos ellos relacionados con el pequeño zorro de trapo, que Sega no volvió a utilizar en ningún otro juego. Seguro que la mayoría de ellos son falsos y solo tratan de alimentar la leyenda de Tails Doll, pero lo más inquietante está aún por contar, y es la relación de esta leyenda del mundo del videojuego con otra serie de sucesos acaecidos años antes, y que tienen demasiados puntos en común con la historia de Tails Doll como para tratarse de simples coincidencias.

Nos remontamos al año 1983 en Los Angeles, California (¿coincidencia?), la policía se encuentra con la escena de una brutal masacre. con 5 muertos y 2 heridos. En el pecho de uno de los cadáveres está escrita con un cuchillo la leyenda "TD". Las mismas letras escritas en sangre sobre las paredes del lugar del crimen. Los dos supervivientes sufrían de alucinaciones constantes y convulsiones. Cuando uno de ellos estaba lo suficientemente cuerdo para testificar, lo único que acertó a decir fue: "Era como un oso de peluche, con ojos de fuego, cubierto de sangre y no paraba de saltar". A los pocos días falleció, a pesar de que las heridas que tenía no hacían presagiar un final así. El otro superviviente jamás quiso testificar y fue llevado a un hospital mental por el resto de su vida. Los siguientes meses, la gente de la LA vivía asustada creyendo que un asesino maniaco estaba suelto por las calles., que la policia no era capaz de capturar. Pero todo cambió solo un año

después. En una noche aparentemente tranquila de 1984, un trío de oficiales de policia recorrían la ciudad cuando a lo lejos, vieron a una figura escribir sobre una pared la leyenda "TD". Sin pensarlo, comenzaron a seguirlo y cometieron el grandísimo error de no pedir apoyo. Siguieron el rastro de sangre que iba dejando la criatura hasta un cementerio. Entraron corriendo y de pronto uno de los oficiales es degollado por el lanzamiento de un machetazo que le fue lanzado. La criatura estaba a punto de escapar, cuando uno de los oficiales decidió sacar una cámara y tomar una foto a la zona donde se encontraba el ser. Al revelar la foto, se podía apreciar claramente a un oso de peluche cubierto de sangre con un machete en la mano saltando para escapar. Desde entonces, la policía no vio al "TD" como un asesino psicópata sino como un demonio hambriento de sangre. Ocultaron la verdad para no asustar a la población. La apariencia del ser ya estaba totalmente revelada: un demonio con forma de oso de peluche cubierto de sangre y con una antena cuya punta estaba cubierta de una luz rojo sangre.

En 1987, un hombre obsesionado con el caso, robó los archivos secretos de la policia sobre el TD y reveló la verdad a toda la comunidad. Entonces, al gobierno de los Estados Unidos no le quedo más remedio que decir la verdad a todo el país. Desde ese momento, la gente vivía encerrada por el miedo. En las noches no había nadie en la calle, y los ciudadanos de LA cuentan como veían por sus ventanas al TD caminar tranquilamente. Un día, la Iglesia dio a conocer una posible solución. Hizo que toda la comunidad se reuniera y empezase a rezar. El TD llegó entonces con la intención de matarlos a todos, pero la criatura se debilitó por los rezos, y en ese momento el cura aprovechó para lanzarle agua bendita y el demonio muere, explotando en sangre ante la vista de todos los creyentes. Todo muy cinematográfico y poco creíble.

Las coincidencias entre los dos sucesos son muchas, las mismas iniciales TD, la descripción del demonio coincide totalmente con la del personaje de Sega; aunque Tails es un zorro, la apariencia de Tails Doll es la de un oso de peluche de mirada perdida, con las costuras vistas y una luz roja sobre la cabeza. ¿Es fruto de la casualidad? ¿son ciertas las dos leyendas o al menos alguna de ellas? ¿se aprovechó Sega de la leyenda del TD para dar popularidad al nuevo personaje de Sonic R? Es difícil responder a todas estas preguntas, los dos sucesos están bastante documentados en la prensa de LA y parecen ciertos, aunque en estos casos siempre hay que tener una cierta precaución por el sensacionalismo que los suele rodear.

Hay multitud de webs en las que explica como invocar a TD, siempre con el tema Can you feel the sunshine? de Sonic R de fondo. En todas ellas aseguran que si lo haces bien y aparece, será lo último que hagas y veas. en este mundo.

Verdad o mentira, lo cierto es que es de las pocas leyendas del mundo del videojuego que han trascendido más allá de los medios y foros que nos dedicamos al ocio electrónico. Ha llegado a programas de televisión, periódicos y revistas que nada tienen que ver con el videojuego.



Matar al perro en Duck Hunt

Duck Hunt fue un juego que Nintendo lanzó para NES en 1984 y posteriormente dio el salto a arcades. Consistía con apuntar con una pistola a la pantalla y matar los patos que aparecían; cuando no lo conseguías un perro de risa socarrona se mostraba en pantalla mofándose de tu poca habilidad. Corrió el rumor de que se le podía matar, logrando así que se disparase tu puntuación. Como es habitual en este tipo de leyendas hay multitud de versiones diferentes, unas dicen que hay que eliminarlo en un momento exacto del juego, otras que tras realizar una serie fija de aciertos y fallos con los patos, otras ... Parece ser que no es posible matar al ínclito can, al menos en el juego original ya que hay multitud de juegos flash en internet en los que el objetivo es la venganza del perro, que tanta vergüenza y malos ratos nos hizo pasar en nuestros años mozos. La venganza es un plato que se sirve frío.

TEXTO: J. BARBERÁN


Pepo'12
Monográficos by GTM
INAFUNE
episodio 6

Seña de identidad

Durante 23 años ha sido santo y seña de Capcom. Una de las voces más autorizadas de la industria del videojuego y creador de personajes y juegos que hoy conforman el ABC de su historia

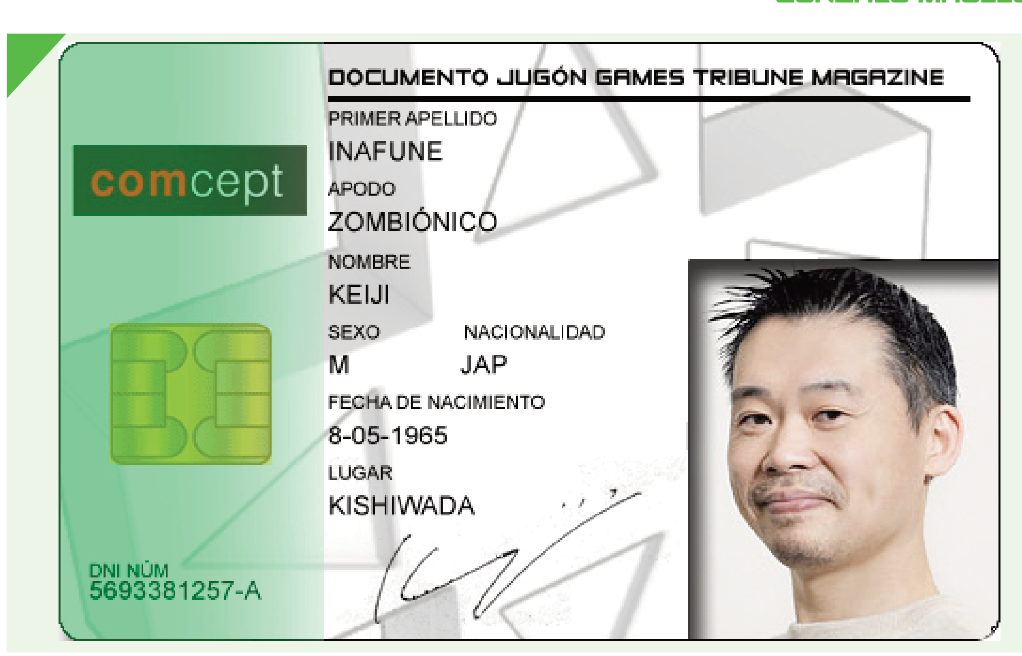
Apenas tenía 22 años cuando aquél imberbe Inafune recien licenciado aceptó una oferta de trabajo como ilustrador para una empresa llamada Capcom. Era 1987 y el primer trabajo que se le encomendó fue el diseño de personajes de un juego de lucha 1vs1. Aquel proyecto era Street Fighter.

A partir de ahí comenzó una carrera meteórica. De su mente salió uno de los iconos mas reconocibles de todos los tiempos. Ese mismo año concibió para la exitosa NES a RockMan, más conocido por estos lares como MegaMan. Armado con su brazo biónico, aquel personaje azul ha conseguido llegar hasta nuestros días. O al menos esa era la intención si no se hubieran producido las cancelaciones de los que iban a ser sus últimos juegos. Nada menos que 33 juegos conforman su curriculum respaldando a su criatura de una u otra forma.

Pero no solo de MegaMan vive el hombre. No al menos Inafune. En su ya dilatada trayectoria podemos asociar su nombre a a casi todas las sagas de Capcom que a día de hoy son de sobra conocidas por todos: Resident Evil, Onimusha, Lost Planet y Dead Rising. Eso sin olvidar que a pesar de estar desvinculado oficialmente de la compañía, ha asumido el rol de Productor del esperado Asura's Wrath.

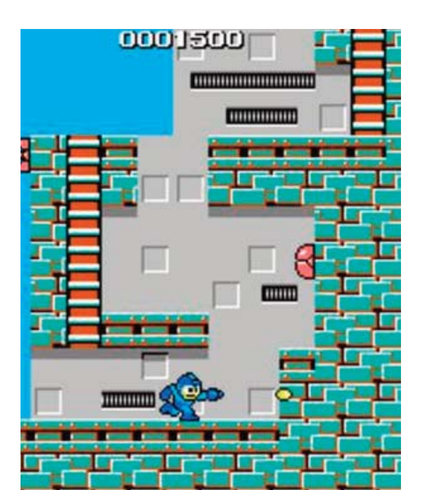
Pero como toda historia siempre tiene un final, ésta no iba a ser menos. Como ya habéis leído en el párrafo anterior, Inafune ya no está enrolado en la firma a la que ha dedicado toda su vida. Ahora quiere enfocar su carrera hacia terrenos más personales y con un equipo de trabajo casi familiar. Compect, su nuevo equipo de desarrollo, apenas cuenta con una veintena de trabajadores. Según sus propias palabras "no necesita más para hacer lo que realmente quiere". Y lo próximo que veremos de él no va a tener absolutamente nada que ver ni con zombies, ni peleas ni disparos. Es un juego para niños.

GONZALO MAULEÓN



Su niño. Su vida

MegaMan



Valoraciónes



88 85

La vida de Inafune siempre ha estado ligada de una u otra forma a la de Mega Man. En 1987 salió para NES el primero de uno de los juegos más prolíficos de todos los tiempos. Y ya por aquél entonces se convirtió en todo un fenómeno de masas.

El juego original nos presentaba el nacimiento del personaje. Así como su particular cruzada para destruir a las creaciones que se habían revelado contra su mentor, el Dr. Light. Con una fórmula de juego que permaneció prácticamente inalterada durante muchas de sus entregas, las fases eran escenarios bidimensionales de scroll horizontal donde debíamos solventar saltos con pequeños enemigos que lo salpicaban mientras nos abríamos paso hacia el jefe de nivel. Si lo derrotábamos, nos haríamos con su arma. Ésta era única, y confería a nuestro personaje un poder característico del que hasta entonces era su portador. Lo podemos disfrutar en servicios de descarga.

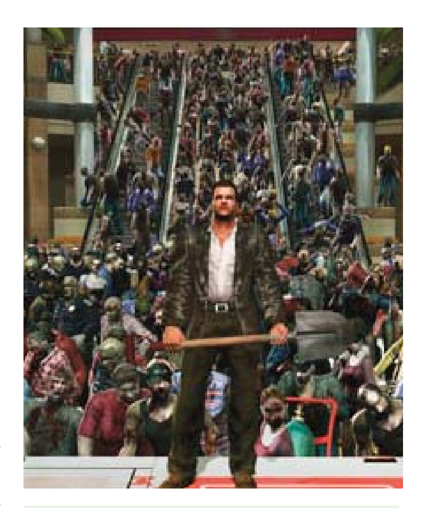
Su otra pasión: Los zombis

Dead Rising

Con un historial tan denso y rebosante de calidad, es complicado seleccionar un título que destaque por encima de los demás. Cualquiera era merecedor de estar aquí. Pero Dead Rising tal vez lo sea un poco más por el hecho de lo que significó su salida al mercado.

Con una recién estrenada nueva generación, el título de Capcom fue durante varios meses el principal atractivo para hacerse con una X360. Bien es cierto que si lo miramos bajo los ojos actuales, nos pueden asediar muchas preguntas de cómo puede ser eso así. Pero sí.

No importaban los desesperantes tiempos de carga. No importaba la anquilosada animación. Ni lo absurdo de su desarrollo. El juego era capaz de poner a nuestra disposición todo un arsenal de armas cotidianas con el que teníamos que intentar sobrevivir a una incesante marabunta de zombis que nos atacaban por todos los frentes. Esa capacidad de poner tantos enemigos en pantalla fue su caballo ganador.



Valoraciónes



85 80

Lo próximo que veremos de él

Kaio: King of Pirates

Ya al frente de su nuevo (y reducido) estudio. Inafune está poniendo toda la carne en el asador para poder sacar adelante el que será su próximo proyecto. Se trata de Kaio: King of Pirates. Diametralmente opuesto a las apuestas del genio nipón, esta vez se trata de un RPG de acción con un claro enfoque infantil, tal y como podemos ver en la captura que acompaña a este texto. Debería llegar al menos al mercado japonés en algún momento de este año y se trata de un título exclusivo para Nintendo 3DS.

No han sido pocas las voces que han criticado esta "apuesta con red". E Inafune no ha tardado en dar respuesta: "*Cuando creé Mega Man era mucho más joven. Y por aquél entonces era un juego infantil. La mayoría de recuerdos que tenemos de nuestra historia como jugadores son de aquellos juegos que hemos jugado de niños. Por eso quiero hacerlo.*"

De todas maneras en su discurso siempre ha asegurado que aunque se trata de un juego con un claro estilo desenfadado, es muy probable que acabe enganchando a los jugadores más veteranos que busquen apuestas más llevaderas. El consabido *Juego para todos los públicos* en su espectro más amplio de la palabra. Cuando esté en nuestras manos será tiempo de juzgar.

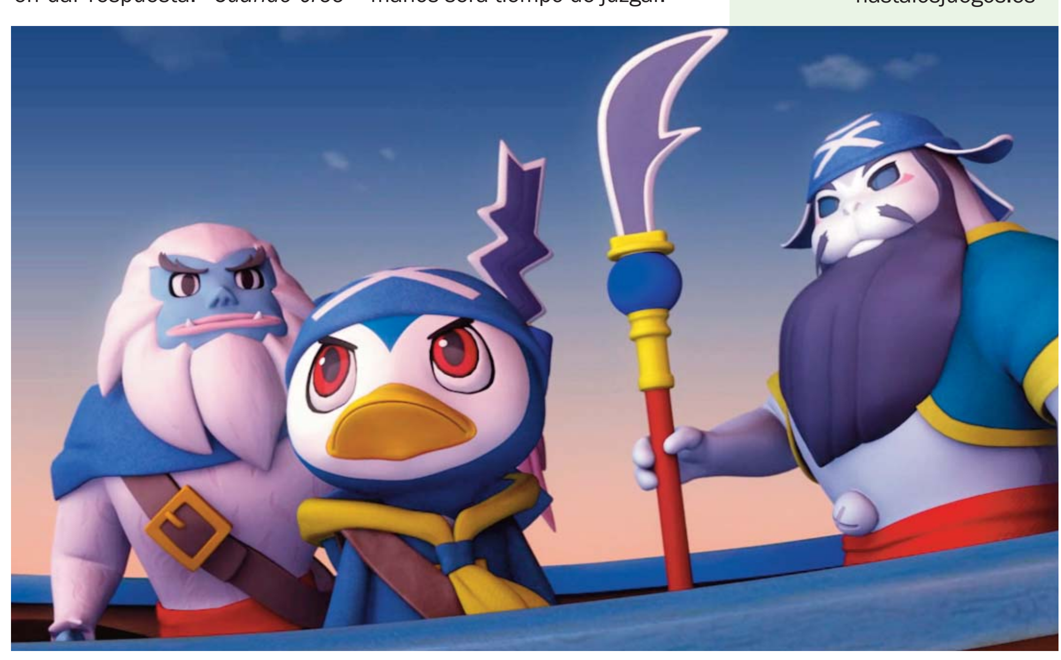
Fecha de salida

09/2012

Lo que se ha dicho de él

"'Inafune ahora también quiere subirse al barco de la 3DS; y nunca mejor dicho, porque su próximo videojuego es de piratas. Se titula-Kaio: King of Pirates', y es un juego de rol y acción orientado a los más pequeños que surcará las tiendas este año, por lo que quizá en este punto se diluya el interés de los "megamaníacos""

hastalosjuegos.es





Desde Ikaruga hasta la actualidad: los años ¿agónicos? de Dreamcast (capítulo 6)

La verdadera recta final

Por más que esté disfrutando al documentar los misteriosos últimos estertores de una de mis consolas favoritas, es evidente que se trata de eso, de estertores. Dreamcast estaba ya casi completamente muerta,pero se despidió con auténticos destellos de gloria

Pues sí, 2004 había terminado. Con él, Sega parecía haber dado carpetazo definitivo a su última consola, o al menos así lo indicaba el calendario de lanzamientos. A pesar de la disminución evidente de nuevos títulos, los japoneses seguían pudiendo alimentar mensualmente a la blanquita, aunque con fuera con esporádicas visual novels. El último juego del año, Chaos Field, había dejado buen sabor de boca, pero 2005 ya fue diferente, dejando una sequía casi total. De hecho, enero pasó sin que los fans recibieran una sola alegría.

¿O no exactamente? En Estados Unidos, dos extraños títulos sin licencia de Sega veían la luz el 19 de enero de la mano de *The Goat Store*, los mismos que en 2003 publicaron Feet of Fury, el primer juego comercial independiente para Dreamcast. Ambos eran el resultado del *DreamOn Coding Contest*, un concurso de programación cuyos ganadores verían publicado su juego. Por un lado, *S+F Software* proponía **Inhabitants**, un entretenido puzzle en el que debíamos juntar fichas del mismo color y hacerlas desaparecer. Su principal problema era su extrema simpleza y un diseño artístico sin el menor encanto, siendo más propio de un recopilatorio de minijuegos que de un lanzamiento individual. No obstante, destacaba la posibilidad de jugar hasta 4 jugadores y la inclusión de dos bandas sonoras diferentes. Por su parte, *JMD* desarrolló **Maquipai**, nombre que reciben en mandarín las fichas de *mahjong*, y efectivamente se trataba de un juego de este subgénero de puzzle con especial énfasis en la velocidad a la hora de despejar el tablero. Contaba con dos modos de juego y permitía comparar puntuaciones online con otros jugadores mediante un código.

Por fin, de vuelta en Japón, aparece **Angel Wish**, una *visual novel* de tipo "comedia romántica", en la que un estudiante de instituto es nombrado milagrosamente rey de cierto país, y su prin-



Angel Wish no era un juego erótico, pero se servía de imágenes como ésta para sonrojar al prota



Los últimos shooters lanzados para Dreamcast hacían todos gala de una gran calidad, pero Trizeal se quedó en un juego normalito, a medio camino

cipal preocupación es, por supuesto, llevarse bien con todo el repertorio de personajes femeninos que le rodean. Calificado para todos los públicos y con un apartado gráfico muy cuidado, tan sólo se servía de imágenes sugerentes para forzar situaciones cómicas, o incómodas para el protagonista. Salió a la venta el 24 de febrero en edición normal y limitada. La versión de DC y PS2 incluía nuevos escenarios respecto al original de PC.

Marzo pasó sin un solo lanzamiento. Abril, sin embargo, llegaba con un *shooter* vertical bajo el brazo: **Trizeal**, desarrollado por *Triangle Service* para recreativas Naomi y que contaría posteriormente con otra versión para PS2. Pero otros títulos del género como Ikaruga o Border Down habían dejado el listón alto y Trizeal no daba realmente la talla a nivel técnico, sobre todo en las primeras fases. Demasiado sencillo gráficamente aunque contase con una jugabilidad notable.

Increíble pero cierto: no hubo un solo lanzamiento o reedición en los meses restantes de 2005. No obstante, *The Goat Store* publicó un nuevo trabajo independiente el 15 de diciembre: **Cool Herders**, un "*party game*" muy interesante y conseguido, en ocasiones de ritmo frenético, que podría haberse beneficiado considerablemente de un diseño más trabajado en sus menús. En cualquier caso, permitía hasta 4 jugadores simultáneos y, hasta la fecha, es el mejor juego que ha salido de *The Goat Store* (aunque eso no sea mucho decir).

Muchos dieron por hecho que Trizeal sería el juego de despedida de Dreamcast. Es más, ni siquiera aparecieron nuevos trabajos independientes hasta 2007, con la excepción de Cool Herders. Tuvieron que pasar 10 meses para que *Milestone* nos deleitara por segunda vez, de nuevo con un *shooter* y esta vez en pantalla vertical (a diferencia de Chaos Field). Así, en febrero de 2006 se lanzaba **Radirgy**, otro éxito de recreativas Naomi, que un par de meses más tarde aparecería también en PS2. Destacaba especialmente por sus gráficos tipo anime y su original uso del cell shading. Con tres tipos de disparo totalmente diferentes a nuestra disposición y un diseño de niveles envidiable, Radirgy era una apuesta arriesgada que se desmarcaba de todo lo visto hasta entonces en el género gracias a su llamativo apartado gráfico. Dos ediciones especiales se pusieron a la venta a través de Sega Direct: una que incluía una tarjeta telefónica y otra que venía en un *pack* con una Dreamcast "*refurbished*" (reparada o restaurada). Vivir para ver.

Y ya está. El resto del año volvió a quedar desierto. No fue hasta más de un año después cuando *G.Rev* se animó, en gran medida por el aluvión de peticiones por parte de los fans, a convertir un excelente *shooter* vertical nuestra consola: el 23 de

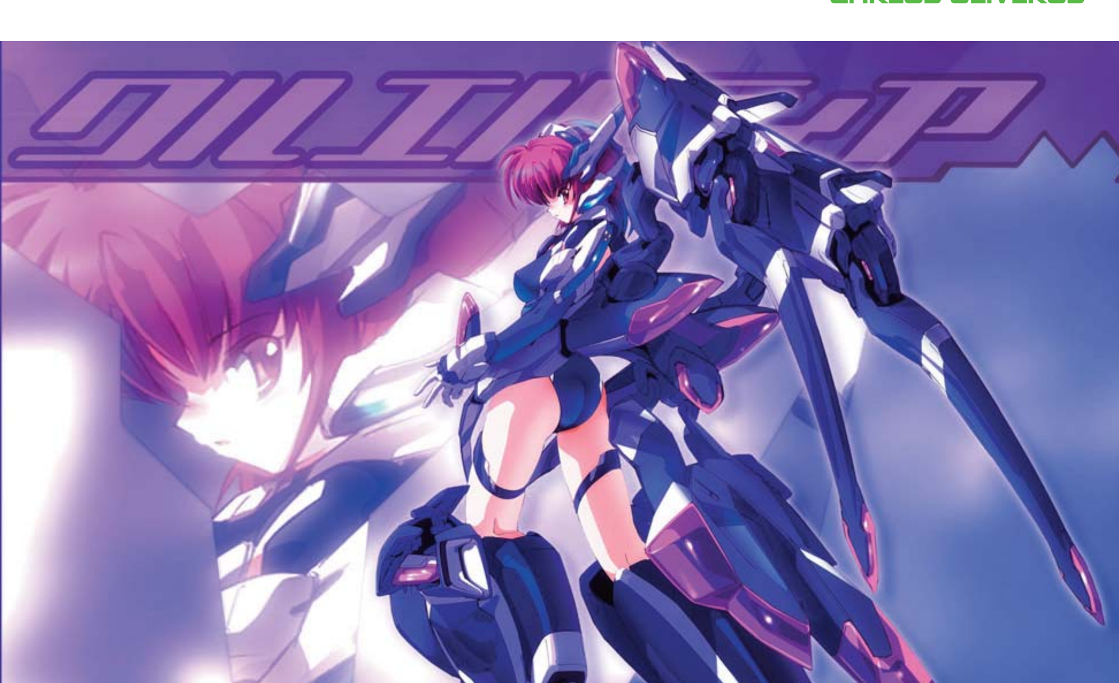
marzo de 2006 veía por fin la luz **Under Defeat**, sin duda el mejor de los últimos juegos de Dreamcast, impecable tanto a nivel técnico como en jugabilidad, con un diseño artístico sobresaliente, una banda sonora realmente épica y una ambientación y un uso de efectos gráficos fuera de serie. En un universo inspirado en la 2ª Guerra Mundial en el que nuestros personajes hablan en alemán y obedecen al "Imperio" (¿el *reich*?), parece que somos los buenos en nuestra guerra contra los angloparlantes de "La Unión" (¿los aliados?). Nuestros uniformes recuerdan a los de las SS alemanas y las naves y armas enemigas presentan diseños basados en otros tantos vistos en la 2ª Guerra Mundial, en ambos bandos. Las ventas superaron todas las expectativas y a día de hoy es una de las joyas más buscadas por los coleccionistas, lo que hace que la edición especial (con banda sonora) alcance precios de locura en las subastas. ¡Pero es que es una obra de arte!

Y ahora sí entramos en la recta final... al menos, en lo que se refiere a lanzamientos oficiales. Los alemanes *NG:Dev.Team* demostraron que se podían hacer grandes cosas desde la llamada *scene* cuando anunciaron que estaban trabajando en un nuevo *shooter* horizontal... para Neo Geo y Dreamcast. El resultado fue **Last Hope**, en enero de 2007 (julio de 2006 para la máquina de SNK), y sorprendió a los más escépticos por su innegable calidad y elevada dificultad. Aunque a nivel gráfico quedara lejos de los grandes del género, especialmente en Dreamcast, conseguía reproducir perfectamente el "*feeling*" 100% *arcade* de los 90. Su éxito llevó a los autores a publicar la banda sonora por separado y una posterior revisión con mejoras gráficas y jugables en la 128 *bits* de Sega dos años después.

Under Defeat había sido anunciado como el último juego de Dreamcast. Sin embargo, casi un año después, concretamente el 22 de febrero de 2007, la consola da otro pequeño coletazo más cuando aparece en Japón el enganchante **Triggerheart Exelica**, de nuevo un *shooter* vertical originario de recreativas Naomi, en el que manejamos a dos hermanas que visten unos originales (y reveladores) trajes mecánicos con los que vuelan y disparan por escenarios en 3D llenos de enemigos. No ofrecía el nivel gráfico de Under Defeat pero sí una mecánica de juego muy original, en la que podíamos atrapar a un enemigo y no sólo usarlo como escudo sino coger impulso y lanzarlo contra otro grupo de naves. Un control sin fisuras, un atractivo diseño de personajes, unas voces llenas de personalidad, multitud de modos juego con hasta 9 finales posibles y unos temas musicales sencillos pero muy pegadizos lo convierten en otro de los esenciales de Dreamcast.

Concluirá... ;)

CARLOS OLIVEROS







15 minutos con

Olivia Guillén

Algo ha cambiado dentro de EA. En cuestión de muy poco tiempo ha conseguido revertir su situación y volver a contar con la confianza del consumidor. Ya no vale sacar cualquier cosa y cualquier manera. Ahora, lo que pise la calle, debe tener un mínimo de calidad. Con esa filosofía resucita una franquicia que llevaba muchos años olvidada. Volvemos a enfundarnos el buzo y a darle cera al canto de la tabla. Este mes llega SSX y de la mano de Olivia Guillén, Product Manager para España, descubrimos algunos datos interesantes de lo que nos depara el juego.

SSX no es un simulador. Su diversión radica en lo imposible de su concepto. El único límite es nuestra imaginación. Y el suelo

GTM - No hemos visto un título de SSX desde 2007. ¿Por qué ahora?

Nuestra intención era relanzar esta franquicia, una de las clásicas de Electronic Arts, con un nuevo SSX que esté a la altura de este legado. Estamos muy orgullosos de la calidad del juego y también agradecidos por toda la ayuda que la comunidad y la prensa nos ha facilitado para pulir el juego. Estamos haciendo este juego tanto para las fans de SSX de toda la vida como para los nuevos jugadores y seguro que no defraudará a nadie.

GTM - ¿Cómo se han creado los niveles de SSX?

La creación de niveles es un proceso complicado por lo que el estudio ha tenido que inventar nuevas herramientas y técnicas. La más importante es la que toma datos de los mapas topográficos de la NASA. EA Vancouver usó esta información para modelar montañas realistas, sin embargo con esto no bastaba. Antes tenían que pasarlas por un tratamiento "SSX", es decir: saltos, half-pipes, barras que grindar, túneles, cuevas y muchas otras cosas. Todos los niveles han sido desarrollados para que el jugador tenga buenas oportunidades para conseguir grandes combinaciones de puntos. El estudio creó una herramienta llamada Mountain Man que, basándose en los prototipos obtenidos gracias al satélite topográfico de la NASA, era capaz de darle ese "toque SSX" de forma rápida, definiendo una gran cantidad de detalles necesarios para crear una auténtica experiencia SSX.

GTM - ¿Dónde se ha desarrollado SSX?

Se desarrolló en EA Vancouver con Todd Batty como director creativo y un equipo en el que participaron diseñadores que habían trabajado en anteriores títulos de la saga.

GTM - ¿Es exclusivamente para amantes de la nieve o puede disfrutarlo todo el mundo, incluso aunque nunca haya jugado a SSX?

SSX es una experiencia arcade sin igual que todo el mundo podrá disfrutar. No importa si has jugado a los anteriores títulos de la saga o no, ya que SSX cuenta con un sistema de control que usa los sticks del mando para controlar la dirección del personaje y los trucos que realiza (aunque también puede seleccionarse un control clásico con los botones). Cuando coges el mando te das cuenta de que la jugabilidad está tan bien ajustada y es tan profunda, con tantas opciones y matices en la ejecución de los tucos, que hace de SSX un título fácil de jugar pero que te llevará un tiempo dominar.

GTM - ¿Será un título más serio que los anteriores o más cercano a SSX Tricky?

SSX no pretende ser un juego realista de snowboard. Los saltos







“Para crear los escenarios, el juego a tomado datos topográficos de la NASA”

“SSX es una experiencia arcade destinada a todo el mundo. Tanto si eres aficionado a la nieve como si no lo eres”

“El juego contará con 9 regiones distintas. Desde la Patagonia hasta Siberia. Pasando por Las Rocosas”

“Podrás tener tu propia BSO. Esta se remezclará dinámicamente con lo que ocurre en SSX”

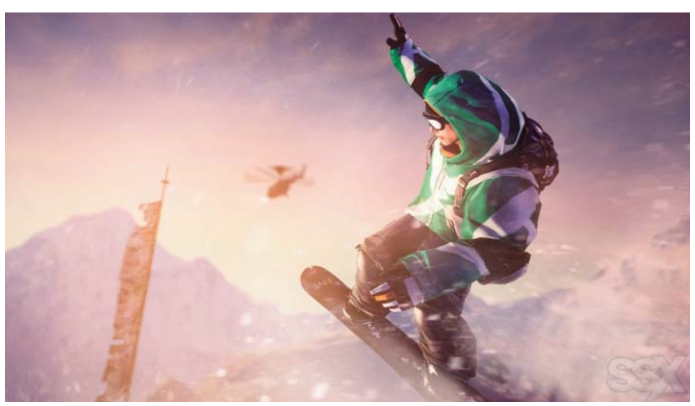
y los trucos están exagerados hasta la extenuación en una búsqueda constante de la diversión más pura, por lo que podríamos decir que este SSX está más cerca de SSX Tricky. Sin embargo hay muchos elementos que lo alejan de SSX Tricky, desde el sistema de control hasta el diseño de los escenarios, que facilita los saltos y que debido a su amplitud, tendrás que descenderlos varias veces para encontrar las mejores rampas y rutas.

GTM - Los juegos anteriores se dividían en montañas, ¿Seguirá usándose este sistema?

En esta ocasión hemos incluido 9 regiones distintas, desde la Patagonia hasta Siberia pasando por las Montañas Rocosas, etc. Cada región incluye varias montañas y cada montaña tiene varios puntos de descenso. En cuanto a las pruebas, tres palabras: “Desciende, salta y sobrevive”. Hay pruebas de descenso en las que tendrás que competir contra otros riders, pruebas en las que el jugador tendrá que conseguir la máxima puntuación posible y pruebas de supervivencia. Las pruebas de supervivencia son quizás las más interesantes y novedosas, ya que proponen retos como bajar una montaña a oscuras o escapar de una avalancha que amenaza con sepultarnos.

GTM - Uno de los aspectos más importantes de SSX siempre ha sido su potente BSO. Qué estilos y grupos va a incluir? Podremos crear nuestra propia selección de canciones?

EA SPORTS siempre ha apostado por una selección grupos y artistas que si bien no están sonando ya en los circuitos musicales mejor reconocidos lo harán en el futuro próximo. Esta entrega incluirá temas de los grupos como The Hives, Digitalism o Foster the People y de DJs como Skrillex, Pretty Lights o DJ Shadow. Además, gracias al sistema



Como novedad se han incluído las pruebas de supervivencia. Debemos evitar que una avalancha acabe por sepultarnos



Harmony se aplicarán efectos sonoros sobre las canciones del juego para conseguir remezclas en tiempo real, variando el ritmo y la intensidad de cada canción según vayamos enlazando más y más trucos. También será posible utilizar canciones que tengamos guardadas en el disco duro de la consola para escucharlas en SSX, las cuales también se remezclarán dinámicamente en función de las acciones del jugador durante la partida.

GTM - En cinco palabras, ¿Por qué deberían ir a la tienda a comprar SSX?

Porque había hambre de nieve■



GAMES TRIBUNE MAGAZINE
PORTAL 2
Mayo 2011
Abril 2011
KILLZONE 3
Marzo 2011
Febrero 2011
Enero 2011
Diciembre 2010
Noviembre 2010
Octubre 2010
MAFIA II
Septiembre 2010
Revistas
gamestribune.com
Noticias
Contacto
ya no tienes excusas para no llevarnos contigo

En español, ¿por favor?



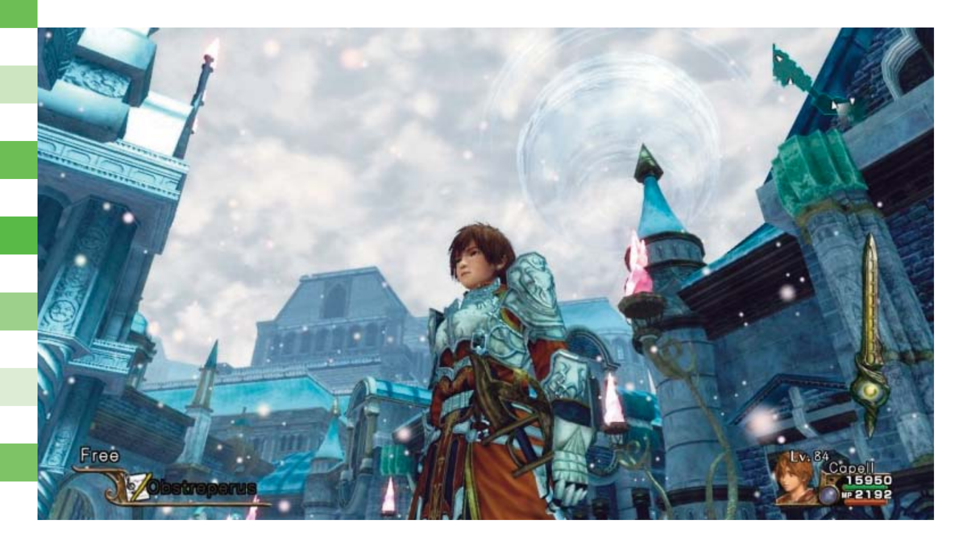
Si digo que los españoles somos un poco chovinistas, creo que no le estoy descubriendo nada a nadie. Es algo que viene con nuestro carácter, somos patrióticos (¡españoles, coño!) y no siempre vemos con buenos ojos las influencias internacionales

Desde hace ya bastantes años, no es extraño encontrar en muchos análisis de juegos, sobre todo en el caso los RPG, afirmaciones del estilo "Si estuviera en español sería perfecto". Ahora, con la App Store de Apple o el Market Place de Android, donde son los propios usuarios los que escriben escuetas reseñas sobre los juegos, esta afirmación ha superado su propio nivel y ya alcanza la cota de exigencia. Queremos que todo esté en español, si no, nos enfadamos. ¿Es lógico pensar así?

Poniendo fríamente los datos sobre la mesa, sí, es lógico. El español es el segunda lengua más hablada del mundo por número de habitantes, ¡ojo! por detrás del chino y por delante del inglés. Hasta ahí la pura realidad social. Ahora vamos al gremio de los videojuegos, cuya industria nació a caballo entre Estados Unidos y Japón, aunque ahora es absolutamente internacional. Así que, de nuevo exponiendo datos fríamente, estamos ante una industria cuyo germen y principales artífices vienen de países de habla inglesa. Permitidme apartar Japón a un lado ya que su mercado se puede considerar que casi corre en paralelo al del resto del planeta.

Ahora, justificado el hecho de que el 95% de los videojuegos (porcentaje puesto a ojo por un servidor) salga de fábrica en el





idioma de Shakespeare, ¿podemos los españoles exigir una traducción a nuestro idioma? ¿O somos nosotros los que debemos adaptarnos? No creo que la traducción de un juego afecte a la calidad del mismo, es más, es ilógico pensarlo. Cierto es que nuestra experiencia con dicho juego será mejor, ¿pero tanto como para modificar nuestro análisis a la alza (o a la baja si la traducción es horrible o inexistente)?.

Personalmente el que un juego no esté traducido al español no debe ser visto como un handicap. No tiene sentido que el mismo juego sea visto como un 10 por unos ingleses y como un 9 por unos españoles por culpa de que no exista traducción a nuestro idioma. Leches, si en realidad la nota nos la tendríamos que bajar nosotros por no aprender y mejorar nuestro inglés.

No quiero que mis palabras se malinterpreten ahora y creáis que no valoro el trabajo de los traductores y dobladores de videojuegos, al contrario, es digno de alabar y les daré las gracias eternamente, pero creo que tenemos que dejar de ver la ausencia de este trabajo de adaptación como algo que deje cojo al producto final.

Así que creo que aquellos que hacen gala de su patriotismo, o su ligero chovinismo, para exigir la traducción de los videojuegos deberían parar y pensar dos, tres o catorce veces si deben castigar en su juicio a una obra por el simple hecho de que no esté en su mismo idioma.

ROBERTO PASTOR
PODCAST GAME OVER

Las reticencias a la hora de jugar un juego íntegro en inglés puede hacer que pierdas grandes juegos como Infinite Undiscovery o el más conocido Yakuza 4



GTM Opina:

Origin... tú no molas



Dani Meralho

Redactor de GTM

La noticia saltó hace unas semanas a luz con motivo de la futura y exclusiva venta de Mass Effect 3 en la plataforma de EA. Otra más y sumando amistades

En un momento como el que vivimos, en que si una empresa no se afianza en el mercado no sólo no crece sino que termina por desaparecer, la plataforma de **EA** parece hacer honor a esta regla económica universal y --una vez más-- se promulga y justifica como una compañía que, siempre con la cartera por delante a ojos del usuario, deja mucho que desear. Sus métodos, aunque comprensibles como sociedad comercial, siguen sin cuajar entre



los cientos de miles de jugones de todo el mundo. Para muchos, otra estrategía más con la que asegurarse una parte del pastel sin importarle ni un ápice lo que se brama a expuertas. Si Microsoft,"apreciada" por su modelo monopolista de negocio y aún así sigue viviendo de ello, las actuales desarrolladoras no van a ser menos. Todo es válido y todo da igual si al final acaban igualmente vendiendo. Otra vuelta de tuerca en el entramado pseudo mafioso en el que se ha convertido el actual sector de los videojuegos.

Todo esto viene a cuento de lo que ya muchos sabréis. Y es que EA ha hecho pública su intención de vender --con exclusividad-- y desde su plataforma digital **Origin**, la tercera, se presupone última, entrega de la saga **Mass Effect** en Pc. Una, por otra parte, muy poco amable estrategia llevada a cabo por la desarrolladora y distribuidora californiana --recordemos que sus anteriores entregas hicieron acto de presencia en **Steam**-- que obligará al usuario a registrarse y activar el juego, sea el formato que sea, a través de Internet y desde la plataforma para poder jugar con él.

Seguramente EA se acabe dando con un canto en los dientes en cuanto a ventas se refiere

Seguramente --y apostaría mi



colección de cómics de **Dragon Ball**-- EA se acabe dando con un canto en los dientes en cuanto a ventas se refiere. A los rumores cada vez más sonoros de que esta última entrega será algo más casual desvirtuando la franquicia, tal como en su día lo hizo Dragon Age, se le suma el hecho de que la comodidad del jugador pasa por reunir en un tres en uno la saga al completo desde Steam. Unos porque se esperan una oferta y otros porque tienen las anteriores precuelas en la biblioteca de la plataforma de **Valve**.

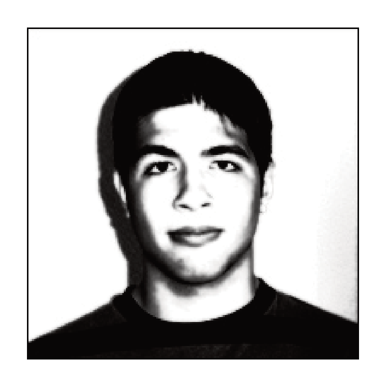
No trato con esta opinión --totalmente personal y que puede coincidir o no con el resto del equipo de GTM-- de hacer trizas a EA simplemente por no permitirnos disfrutar del juego en una plataforma asentada, con mejores ofertas y un sinfín de opciones que a todas luces vapulea a la de EA. Sí... pero no. Me baso en la multitud de opiniones encontradas refiriéndose a la desarrolladora en general. Que si DRMs, que si cuelgues, que si las morcillas de Burgos son mejores que la del vecino...

Escriba lo que escriba, EA debería seriamente replantearse las condiciones del producto de Newell si es que pretende enterrar el hacha de guerra en contra de su beneficio (inamovible incluso bajándose los pantalones), o seguir adelante si es que opta por no vender tanto aún a sabiendas de que tendremos que aceptar su política poco agraciada sí o sí. A mí es que sólo me interesa jugar...

EA debería replantearse si es que quiere enterrar el hacha de guerra, aún en contra de su beneficio, las condiciones del producto de Newell

GTM Opina:

La SOPA de la industria



Octavio Morante
Redactor de GTM

Seguro que ya os habréis enterado. Quizás no pudisteis acceder a la Wikipedia o leísteis alguna de las numerosas quejas de usuarios. Algo se cuece en Internet, y no os gustará

Muchos recordaréis aquella ley tan polémica que se aprobó el pasado año en nuestro país, la Ley Sinde. Con la publicación de su reglamento y su entrada en vigor inminente, vuelve otra vez a estar en el punto de mira mediático. Y con razón.

La ley, calificada ahora como "Sinde-Wert", por el nombre del nuevo Ministro, es un despropósito en todos los sentidos. Primero, porque permite que una comisión nombrada directamente por el ejecutivo ordene el cierre de cualquier web que, según su criterio, "infrinja los derechos de autor". Los jueces quedan relegados, quienes sólo ordenarán el cierre de las webs sin entrar en si éstas son o no ilegales. Y estaremos en un curioso caso de inseguridad jurídica: Toda la jurisprudencia que hay hasta ahora indica que enlazar contenidos con copyright no es ningún delito y todos los casos que la industria ha denunciado han sido sobreseídos. Y es que, técnicamente esas webs seguirán sin ser ilegales, porque esta ley no cambia ese hecho sino que "puentea" el proceso y se salta directamente al poder judicial. "Como los jueces no dicen lo que nos interesa, los apartamos y fin del problema" .

Para solucionar (o al menos intentarlo) un problema de derechos de autor, se pisotean derechos fundamentales y se elimina directamente la poca separación de poderes que quedaba. Esto, creo yo, debería ser repudiado profundamente por cualquier ciudadano, sea cual sea su opinión respecto a los derechos de autor.

Empresas y usuarios de todo el mundo han alzado su voz en contra del peligro que suponen estas injustas leyes

Por si fuera poco, la ley tampoco soluciona nada, porque las pocas webs alojadas en España



huirán al extranjero donde poco podrán hacer para cerrarlas. Recurrirán, quizás, al bloqueo por DNS o IP y volviendo a fallar, porque ambos métodos son fácilmente superables.

Esto ha dejado de ser un problema de copyright. No es cuestión de poder descargarse la película, la canción o el videojuego de turno, los derechos que se están comprometiendo son mucho más importantes

Paradójicamente, USA, un país que ha presionado duramente para la aprobación de esta ley, no tiene nada similar. Aunque esto podría cambiar con SOPA, "la ley Sinde estadounidense" Grandes empresas como Google, Yahoo, Twitter, Facebook, Paypal, AOL, Amazon o Mozilla se han opuesto fuertemente a la ley. Otras webs, como Wikipedia, estuvieron un día “en negro” como protesta. Y mientras que Estados Unidos lucha contra otra ley injusta, nosotros empezaremos a notar los efectos de la nuestra en pocos meses. Y lo peor de todo es que además de profundamente injusta es, además, inútil. Las descargas en Internet seguirán existiendo y no creo que nadie corra a comprarse la discografía de Ramoncín (o de algún artista) por leyes como esta.

Es evidente que existe un problema con los derechos de autor en Internet. Sin embargo, el camino para tratar de arreglarlo no puede atropellar derechos fundamentales para mantener un modelo de negocio obsoleto.

El continuo argumento de la defensa de la cultura esconde tras de sí la verdadera razón: el mantenimiento de un modelo obsoleto

GTM Opina:

Los videojuegos en los medios



José M. González

Redactor de GTM

Llevamos años viendo como en los medios de comunicación la presencia de los videojuegos es nula o en su caso es para dar una imagen negativa, ya es hora de que esto cambie

Este mes voy a aprovechar mi rincón de reflexión sobre nuestro querido medio para comentar algo que siempre me ha traído de cabeza, y mucho más ahora que en tiempos pasados, ya que la magnitud y repercusión que han alcanzado los videojuegos no me la imaginaba yo cuando trataba una y otra vez sin éxito de llegar al final de Alex Kidd.

A día de hoy la industria del videojuego (en serio, hay países que la tienen) genera una gran cantidad de millones de euros, no voy a decir lo de "más que..." que todos ya sabemos, pero el hecho es que sí, que se ha convertido en lo más, y por lo tanto, la sociedad ve nuestra afición como lo más sano y enriquecedor del mundo y diarios , programas de televisión especializados y medios de radio nos bombardean a todas horas con las noticias, los minuciosos análisis de juegos y las opiniones más autorizadas sobre el sector.



Evidentemente en la última parte de mi anterior párrafo estaba fabulando, como espero hayáis notado, y es que a pesar de que los videojuegos muevan el dinero que sea, se produzcan títulos con guiones elaborados, bellísimas bandas sonoras y en muchos casos con una carga de valores difíciles de encontrar en otro tipo de productos parece que para mucha gente siguen siendo un feudo para varones inadaptados con una vida social más que dudosa y sin novia.

La imagen social del ocio electrónico no se corresponde con la realidad, se basa en tópicos trasnochados

A todo esto contribuye que las escasas apariciones de los juegos en los medios sean para ilustrar noticias amarillistas y para iluminarnos sobre lo violentos que son determinados títulos y la repercusión que éstos tienen supuésta-



mente sobre la infancia como si no existiera ya una regulación por edades con la que, si los padres fueran responsables, no habría mayor problema.

También tenemos la otra vertiente de los videojuegos en televisión y son algunos programas que hacen análisis de juegos y comentan algunas noticias, pero la verdad, no deberían de quitar la palabra "publireportaje" de la esquina superior derecha de la pantalla durante su emisión; su contenido es tan vacío que poco o nada ayudan a labrar una imagen como la que se merece nuestro hobby.

Pienso muchas veces en lo que me sorprende que a día de hoy no exista ningún programa serio en televisión sobre videojuegos, una hora semanal, tampoco se pide más, por ejemplo en un canal como la 2, público y dedicado a la difusión de la cultura, qué mejor. Un foro donde se debatiese sobre los movimientos de la industria , los títulos que salen al mercado y los venideros, hecho por profesionales de rigor. Un espacio de este tipo sí que contribuiría a que la imagen del ocio electrónico fuera la que debe ser, la de una industria sólida que produce productos culturales como lo son otras creaciones del hombre, véase la literatura o el cine por ejemplo, porque ahí es donde creo firmemente que deben encuadrarse los videojuegos. Basta ya de tópicos y de noticias sesgadas con muy poca documentación detrás.

Es inaudito que a día de hoy no haya en televisión un programa serio que trate los videojuegos con el rigor que merecen, esto debe cambiar



REFLEXIONES EN VOZ ALTA

HECHOS Y CUESTIONES QUE DAN QUE PENSAR

Reflexiones en voz alta

El pasado 19 de Enero el FBI decidió cerrar Megaupload. Tras una operación a gran escala a nivel mundial, DotCom, creador del site y conocido hacker, fue arrestado en su domicilio. Se presenta a una condena de 50 años

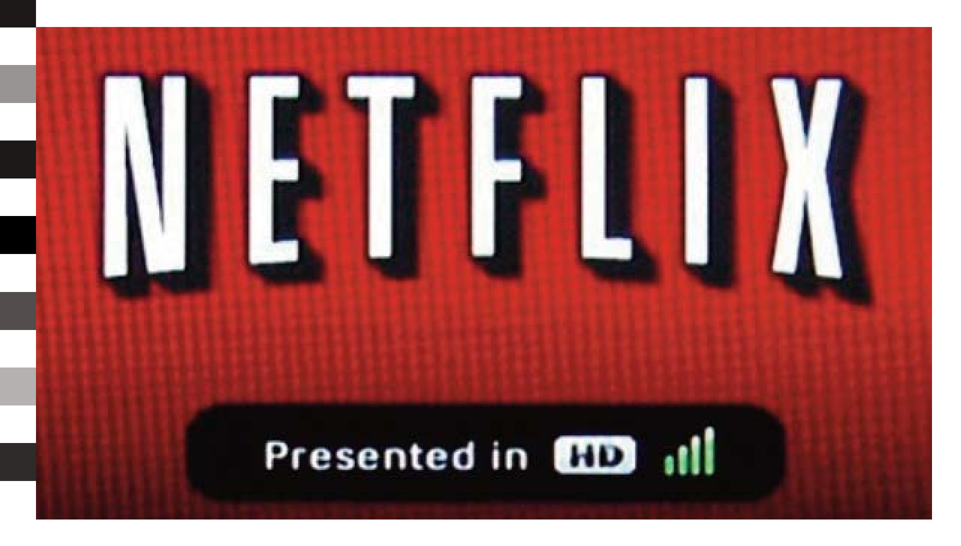
Desde aquel momento, la bola mediática se ha propuesto presentarnos a Kim Schimtz, más conocido como DotCom, como el mayor terrorista informático que ha padecido la humanidad. Ha salido a la luz que solo durante el pasado año llegó a ganar 120.000 dólares diarios y que su emporio virtual ha causado daños a la industria del entretenimiento valorados (me gustaría saber quién los ha valorado) en 500 millones de dólares. Un hacker del que a día de hoy se desconoce cuáles son los atributos que lo hacen merecedor de tal título. Un tipo que a pesar de poder tenerlo todo, vivía recluido en su mansión, era un conocido jugador de Modern Warfare 3 y sus vecinos apenas tenían conocimiento de su existencia. Casado, con tres hijos y esperando gemelos. Éste es el perfil de un hombre que corre el riesgo de convertirse en un nuevo mártir del ciberconsumo.

Mientras el mundo se debate en si sale o no la tan temida SOPA. Esa ley que todo el mundo ha oído, y que nadie conoce. Algo ha cambiado en Internet. El golpe no ha sido casual. Megaupload estaba enfilada. Tarde o temprano era previsible que iba a llegar su fin. Bien en forma de reconversión y legalización. Bien en forma de erradicación. Sus existencia, legal o no, estaba tocando las narices a esferas demasiado importantes. En el momento de su cierre acumulaba el 4% del tráfico mundial de Internet, así como 170 millones de usuarios que pagaban una cuota por poder disfrutar de sus servicios sin restricciones. Había que hacer lo posible por eliminarlo. Y así ha sido.

No voy a hacer apología de Megaupload. Ni de ella, ni de sus creadores. Si han infringido la ley (pero ley escrita y constatada), es justo que lo sienten en el banquillo de los acusados y responda por sus actos. Pero me cuesta mucho creer que a día de hoy, con la facilidad que tiene la población mundial de acceder a información



Dotcom, nick con el que es desde hace semanas conocido Kim Schmitz, era el fundador y dueño del emporio construido alrededor de Megaupload



casi inmediata, se nos trate por tontos.

Al día siguiente las fotos de ese “conocido” terrorista cultural inundaron los noticieros de todo el mundo. Se nos vendió la película de sus presuntos crímenes. Se le satanizó y demonizó sin piedad en base a.... cualquier excusa valía. Él, de la noche a la mañana se había convertido en causante y justificación de todos los males que asolan al mundo. Y esta situación se vino acentuada cuando el lunes siguiente a la desactivación de Megaupload y todos sus servicios, los periódicos y telediarios de este bendito país se vanagloriaban del aumento espectacular (por encima del 30%) de la gente que ese fin de semana había acudido a las salas de cines. De esta manera estúpida e idiota se justifica el bien que había supuesto que Megaupload cerrara. En menos de 48 horas, la gente, ávida de películas y estrenos, españolas, americanas, vietnamitas o congoleñas, da lo mismo, se volcó e intentó calmar su necesidad insaciable de fotogramas en el cine. Justo este fin de semana. Un 30% más que el mismo fin de semana del año anterior.

Hoy es miércoles. Hace una semana en mi ciudad llovió. El balance pluviométrico a día de hoy con respecto al mismo día de la semana pasada es de -20 mm/m2. Se avecina una hambruna de dimensiones bíblicas. ¿Estúpido? Por supuesto. Igual de estúpido que el idiota que quiere que nos creamos que un dato sesgado y total falto de rigor estadístico puede hacernos ver la luz entre estos nubarrones.

Pero si se ha puesto en marcha toda esta maquinaria, tanto a nivel administrativo como de comunicación, es que el tema escuece. ¿Pero qué es lo que molesta? ¿Realmente es molesto Megaupload en sí? Porque si es así, puede que haya que recordar que la piratería no se va a acabar en Megaupload. Eso partiendo de la base de que a día de hoy se considera piratería cosas que no lo son, y que ni siquiera hay una posición clara global de lo que es calificado como tal (y por lo tanto sometido a las leyes de Propiedad Intelectual) y lo qué no.

Al menos esta medida ha servido como medida disuasoria. Ya dice el dicho castizo, que si las barbas de tu vecino ves mojar... Pues eso. En una semana casi todos los servicios de hosting y sharing han visto mermados sus servicios de alguna u otra forma. Los principales se han reciclado en un servicio de alojamiento personal. Otros han anunciado que en determinada fecha borrarán todos los contenidos alojados en sus servidores. El único que parece que no va a tomar medidas por el momento es Rapidshare. Pero no olvidemos que su posición lleva ya controvertida varios años. Fue el primero contra quien se abrieron diligencias judiciales y no sería extraño que en las próximas semanas cambie su modelo de gestión. Bien de forma personal, o forzada.

¿La solución a la piratería es cerrar Megaupload? Cuesta mucho pensar que eso puede ser así. Ya cayeron otros servicios parecidos antes

En cambio esta victoria por parte de las majors, las distribuidoras y las discográficas les ha puesto una cruz. Si todos los datos publicados son reales, ¿por qué no son capaces de ver que hoy hay una demanda de consumo totalmente diferente a hace 40 años? ¿Por qué demonios no son capaces de ver que el negocio está en ofrecer una tarifa plana con acceso a contenidos? No creo que hay que ser ingeniero aeronáutico ni tener un master en ciencias empresariales para ver que si 170 millones de personas son capaces de pagar una subscripción que les facilita eso, es porque es lo que quieren. Entonces las supuestas pérdidas puede que se tornen en beneficios. La industria del entretenimiento es la única en todo ámbito comercial que exige que sea el consumidor quien deba adaptarse a su sistema de negocio. Y lo que escapa de su sistema caduco y feudal, es tachado como ilegal. Tenga o no respaldo legal, o mínimamente moral.

Pero hacer todo esto requeriría una restructuración del mercado de arriba a abajo. Y su postura está clara: Si tienen que morir, morirán. Pero se llevarán a quien pueda por delante. Hoy es Megaupload. En su momento fue Napster. Y más tarde Stage6. El día de mañana será otra. Da lo mismo. Se llamará como se llame, la película a contar será igual. Y así seguirá mientras no haya una voluntad real de adaptación, y no de sometimiento.

Entonces nos encontramos con una extraña paradoja. Resulta que yo quiero hacer las cosas medianamente bien. Veo una demanda de consumo y se me ocurre la brillante idea de pactar un servicio de cuota mensual a través de la cual voy a ofrecer contenidos cedidos por las productoras, que les va a reportar a su vez beneficios y que va a tener contento a los consumidores. Mediante una tarifa plana va a poder acceder de forma legal a miles de películas y centenas de series. Si la cuota por Megaupload es de 10€ al mes, yo lo voy a lanzar a 7€. Y a este invento lo voy a llamar… no se… ¿Netflix? Seguro que tiene éxito.

Lo lanzo en EEUU y consigo 25 millones de usuarios. Oye, pues no está tan mal. Aquí todos ganamos. Si aquí funciona, ¿Por qué no lo llevo a Europa? Ostión en la cara. Como entres en nuestro corralito, cuidado. Y para papistas, España. Las trabas legales que ha tenido que sortear y las propios palos que han metido en las ruedas los productores han conseguido que medio año después de que Netflix anunciara su intención de llegar aquí, el proyecto aún siga en el aire. No es que no tenga fecha de salida. Es que la tocada de bemoles que está teniendo que soportar, en algo que teóricamente viene a solucionar y paliar los graves problemas de piratería, está consiguiendo que a día de hoy se estén replanteando si realmente conviene salir aquí, o si directamente nos mandan a pastar al campo.

Ojo, tenemos excusa. Si somos capaces de montar este circo, es porque a nivel de Ejecutivo y Legislación tenemos espectáculo de pandereta para dar, tomar, regalar y compartir. Esta-

MEGAUPLOAD
Entrar | Registrarse
Español
Subscripción gratuita | Premium | Premios | Top 100 | Herramientas Mega | Soporte | FAQ
Multicargador — Explorar
Avanzado — Enviar
qué es esto? — http:// — Tráfico







Anonymous. Los Robin Hood del S. XXI. O eso dicen

Ahora que parece que todo está perdido. Que nadie se preocupa por defender los derechos del consumidor, más vale que siempre podemos acudir a Anonymous. Ellos actuarán.

Horas después de saber la detención del máximo responsable de Megaupload, el grupo cibernético planeó un ataque a gran escala contra varios puntos neurálgicos de la administración norteamericana. Este hecho, aplaudido por muchos, y sustentado ademas por ese retroalimentado sentimiento de odio hacia el imperialismo estadounidense está sentando un peligroso precedente.

Nadie duda de que la base de sus acciones pueden tener cierto trasfondo de justicia social. Pero el peligro de Anonymous es su propia existencia y composición. Nadie es de Anonymous, y contrariamente, todos pueden serlo. Y en ese todos, como en todo grupo que actúa desde el anonimato, pueden confluir personas de cada padre y de cada madre. No se rigen por leyes. Actúan en base a lo que ellos consideran que debe ser justo. Pero no deja de ser su propia visión de la justicia y la ejecutan según su propia idea de la misma. Un juego muy peligroso. Conforman una amenaza constante y latente. Una bomba de relojería que no tenemos nunca claro cuando va a actuar y en qué dirección. Su poder es tal, que pueden comprometer la seguridad de la entidad que se ponga por delante. Y semejante capacidad de acción puede tener escenarios inimaginables.

Un ejemplo muy claro y en una escala simbólica de lo que son capaces de hacer lo vimos con el ataque a PlayStation Network de mayo del año pasado. Vieron un agujero, y lo violaron. Pero no pensaron en las consecuencias reales que tuvo su actuación. Dejaron sin servicio a millones de usuarios que no tenían por qué ser partícipes de su particular cruzada contra Sony.



mos redactando un reglamento que controle este panorama. Se llama Ley Sinde, y ha sido aprobada a la chita callando por los mismos que hace un año se opusieron a su salida. Y lo hicieron dos semanas después de salir elegidos. Con dos cojones.

Pero si el sistema de la industria audiovisual está podrido, no menos lo está la conciencia social. La cultura del todo vale ha hecho patria y bandera en un porcentaje demasiado considerable de los usuarios de Internet. Piratear por piratear. Da lo mismo que luego no haya tiempo vital para consumir todo lo que algunos son capaces de bajarse. Da igual que incluso el producto sea gratis. Yo he visto auténticos memos piratear Angry Birds. E incluso esta misma revista, que nosotros ofrecemos gratuitamente en descarga directa a través de nuestros servidores o de nuestra aplicación (gratis, reitero, gratis por cierto) se puede encontrar a los pocos minutos de su publicación en los caladeros habituales de los amigos del todo gratis.

Lo más gracioso es que las excusas, vacías y baratas de estos personajes, suelen ser siempre las mismas. Casi cada día podemos leer u oír que no es justo que en UK los juegos valgan la mitad y aquí el doble. Pero por si acaso no importas, lo bajas. O la tan manida frase de que no se le puede poner barreras al campo. No. Eso es cierto. Quien quiere piratear lo va a hacer siempre.



Ya sea por placer, por necesidad, por tener de todo o porque a la abuela ese día le da por fumar. Siempre va a encontrar la justificación necesaria para acometer su tropelía.

Pero la risa floja me entra cuando atónito leo que se ha iniciado una campaña denominada Marzo Negro en la que se invita a que nadie compre o consuma durante un mes absolutamente nada. Como medida de presión de gente concienciada y de forma teórica, sumamente respetable. Ahora bien, cuando eso lo escuchas de alguien que hace años que no pisa una tienda de juegos. Que la última película que vio en el cine fue la primera parte de Matrix. Que la última que compró fue la Comunidad del Anillo (para las dos siguientes ya le subieron la bajada del ADSL, así que no era necesario pasar por caja) y que jamás compró un solo disco, lo menos que puedes hacer es tener vergüenza torera. Y callar. Con todo el material que tienes almacenado en tus 5 TB de "cosas" bajadas, tienes para ti. Y para tres generaciones posteriores. Lo triste es que esa persona existe. Y lo aún más triste es que para encontrarlo no he tenido que salir del portal de mi casa. Como éstos, a patadas.

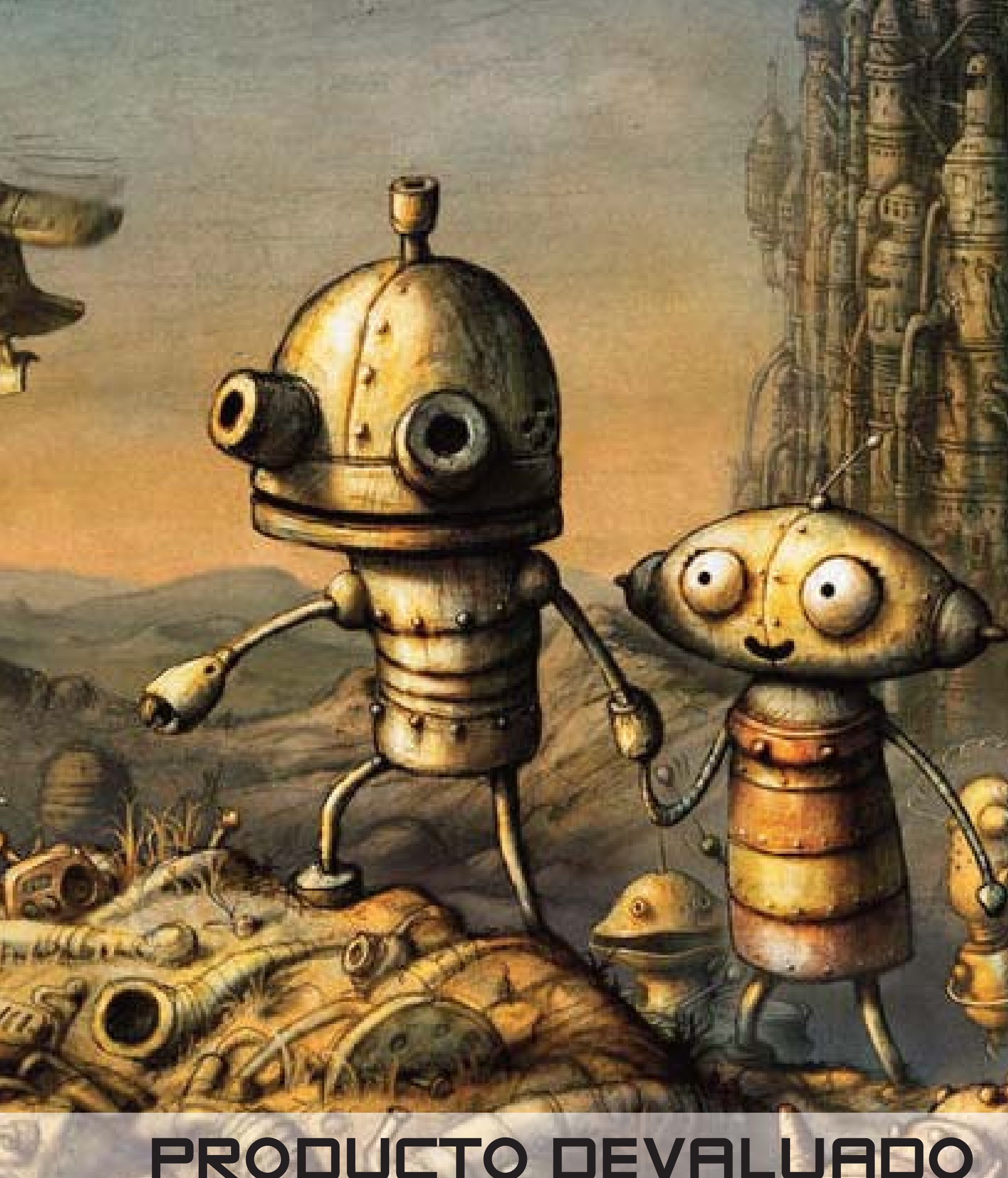
Y para colmo con todo lo se está montando, se ha metido Anonymous. Nadie sabe quiénes son. Pero todo el mundo tiene una fe inusitada en que van a ser los que van a encauzar la situación y que Internet va a volver a ser ese idílico lugar donde todo el mundo va a poder coger lo que quiera, cuando quiera y en descarga directa. Debo ser de las pocas personas en este mundo al que esta situación le produce de todo menos tranquilidad.

Hay demasiados intereses en juego y cantidades indecentes de dinero. La solución no es sencilla. Pero debe pasar por el diálogo. No por el sometimiento

Demasiados problemas. Demasiados intereses. Y una cantidad indecente de dinero la que está en juego. La solución no se antoja para nada sencilla. Ni para un bando ni para otro. Las reglas del juego pueden cambiar a mitad de la partida. En esta guerra no tiene por qué haber ni vencedores ni vencidos. Y en momentos donde debe primar el diálogo y la cordura, parece que no es el mejor camino la operación dirigida por el FBI, fuera de suelo norteamericano; ni la respuesta igual de desmedida, y en sentido contrario, que ha venido planeando Anonymous. De momento ya hay un cabeza de turco. DotCom va a tardar como mínimo un mes en volver a dar guerra en als refriegas de Modern Warfare 3. La vista para tratar su extradición se ha visto postergada hasta el 24 de febrero. Mientras tanto, prisión preventiva. Veremos en que acaba todo el circo montado alrededor de él. El mundo debe afrontar problemas bastante más graves que los hostings. No es excusa. Es puro sentido común.

TEXTO: G. MAULEÓN





PRODUCTO DEVALUADO

INDIES

MASIFICACIÓN DE PACKS

Devaluado por el fenómeno indie

Como todos sabéis, hemos disfrutado en los últimos meses de multitud de packs de juegos independientes a precios de risa pero, ¿es esto positivo para todos? ¿A quién favorece y a quién perjudica?

Vamos a ver qué partes entran en discordia en este modelo de negocio y sobre todo, en qué les afecta la proliferación que está teniendo esta iniciativa:

1º - Los organizadores del pack.

Hay que ser honesto. Los primeros en convertir esta idea en un negocio (los responsables del Humble Indie Bundle) detectaron un nicho de mercado sin explotar, que se podía gestionar de forma totalmente telemática, con unos bajos costes, sin barreras de entrada y para el que solo hacían falta unos buenos servidores, una correcta difusión en redes sociales y el apoyo de algún desarrollador indie importante que le diese nombre al proyecto.

Si esto se hubiera quedado aquí, habría sido perfecto y todos habrían salido ganando. Los jugadores que no estaban dispuestos a pagar el precio de salida tenían a su disposición joyas como el Super Meat Boy unos meses después a un módico precio, los desarrolladores llegarían a un nuevo mercado una vez que ya habían agotado los clientes potenciales de la vía de distribución tradicional, otros desarrolladores verían incluidos juegos mucho más modestos en los packs y se verían publicitados e incluso los juegos que no son elegidos para los packs aumentarían su mercado potencial porque muchos de los compradores se verían en sus manos con un producto muy bueno y totalmente inesperado, creándoles una nueva curiosidad por los juegos independientes y generando un incremento de la demanda potencial del negocio.

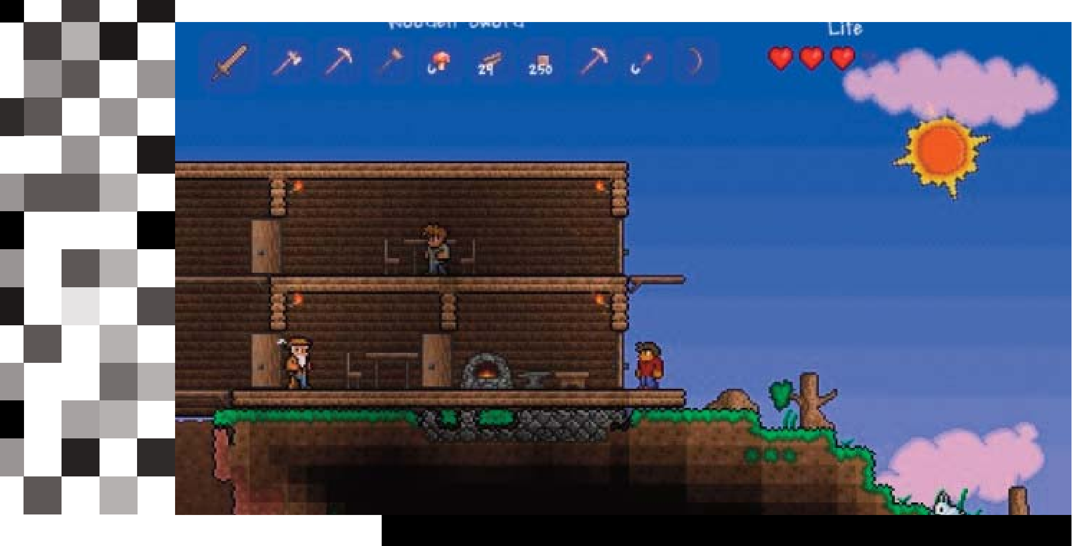
¿Qué les sucede con la sobreexplotación del mercado?

Los primeros en llegar han visto como aumentaba la competencia, pero en un modelo sin barreras de entrada y con unos costes iniciales tan bajos solo era cuestión de tiempo.

Han surgido más packs y los promotores de cada uno de ellos se llevan su parte del pastel en



Bastion fue una de las sorpresas del año. Y su calidad es innegable. Pero no es la tónica general de lo que nos vamos a encontrar



función de los juegos que hayan conseguido incluir en el pack y su difusión, pero sea más o menos la cantidad vendida, siempre se llevarán algo.

No hay una política de precios acorde. Juegos con apenas unos días en el mercado son relanzados casi de forma simultánea con un pack

2º - Los compradores

Salvo el típico gafapasta que todos conocemos y que juega a los indies porque nadie lo hace, todos los demás hemos salido ganando.

Se produce una nueva oferta de juegos a precios muy reducidos en la que los compradores son los primeros beneficiados. En el fondo, nadie nos obliga a comprarlo si no nos interesan los juegos o si nos parece un precio excesivo para lo que ofrecen. Los únicos que pueden poner alguna pega a esto son los que han comprado un juego de salida por 10€ y un mes después se lo encuentran en un pack por 5€, ¿sabes por qué te ha sucedido eso? Pues es porque tu utilidad marginal (lo que estás dispuesto a pagar por la satisfacción que te ofrece) ya se encontraba en esos 10€, tú no eres el cliente que buscan con ese pack.

3º - Los desarrolladores que ven incluido su juego en un pack ¿Se ven favorecidos siempre?

Monetariamente está claro que sí, ya que se llevan un porcentaje de los fondos recaudados por el pack pero, ¿qué sucede con la imagen de Cave Story+ cuando tan solo unos días después de su salida oficial aparece en un pack por menos de la mitad de su precio? ¿Con qué cara se queda el jugador que ha pagado el precio de salida y unos días después, cuando todavía ni lo ha probado, lo ve con un descuento del 50% y acompañado por otros 4 juegos?

4º - Los desarrolladores que no ven incluido su trabajo en los packs

Los realmente perjudicados con todo este lío son ellos.

Uno: Seamos francos, la mayoría de los usuarios tienen un montón de juegos acumulados procedentes de estos packs que todavía no han jugado.

Dos: Juegos que llevan tan solo unos días en el mercado salen en algunos de esos packs, generando un enfado generalizado entre los primeros compradores y una falsa impresión de que a 10€ son caros. Esto último devalúa claramente el valor de los juegos independientes y hace que lleguemos a la situación en la que la mayoría de los compradores nos encontramos.

Y es que toda esta proliferación y sobreexplotación de lo indie en forma de packs a precios irrisorios a provocado que multitud de usuarios (entre los que me incluyo) dejen de comprar juegos

Muchos de los juegos que conforman los packs se escudan en la coletilla indie para esconder que simplemente son un mal juego

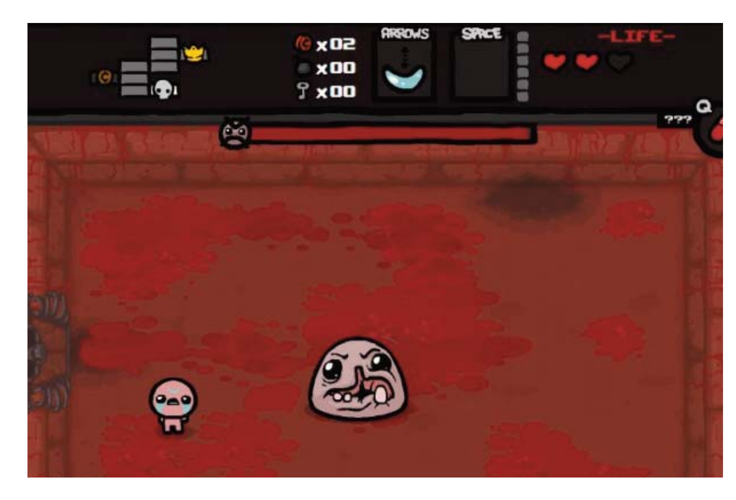
de salida con la esperanza de se vean incluidos en futuros packs. Así, yo he podido ahorrarme unas pelillas que nunca vienen mal con el Cave Story+ y con el The Binding of Isaac entre otros.

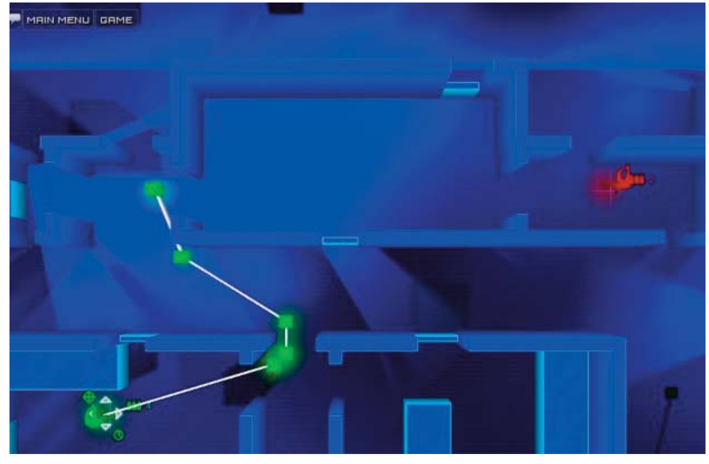
A modo de cierre

Como habéis podido comprobar, la sobreexplotación de un producto puede provocar su devaluación, y eso es precisamente lo que está sucediendo.

Una buena idea, si se desarrolla de forma errónea, puede provocar efectos no deseados. En este caso, la aparición de nuevos packs que también querían llevarse su parte del pastel, está estrangulando una buena idea y puede terminar perjudicando a pequeños desarrolladores que buscaban su sitio en el mercado. Esperemos que esto no suceda y que estos estudios independientes pueden seguir ganándose las habichuelas en un mercado tan complicado y competitivo como es el de los videojuegos.

ANXO BARREIRO
HUNTGAMES.ES





Lo mismo dijeron del online



Cuando se comenzaron a gestar los primeros rumores sobre la actual generación, y los analistas metidos a futurólogos vaticinaban que ésta iba a ser conocida como la del juego online, se repitieron uno tras otro los mismos mensajes agoreros. El juego online lo reducian a los compatibles. Ahora quieren limitar el 3G a los móviles. Esta película yo ya la he visto



Gonzalo Mauleón
Redactor Jefe Games Tribune

Solo hay que tener ojos en la cara para darse cuenta que el mundo cada vez está más intercomunicado. En prácticamente ya casi todos los ámbitos de la vida dependemos de una conexión que nos una de forma instantánea y constante con otro sitio. Da igual que sea por cuestiones de trabajo que por temas sociales. Lo necesitamos. Es nuestro cordón umbilical que nos une al resto del mundo. Es difícil encontrar un PC sin internet. Complicado encontrar una persona sin un móvil. Más complicado aún que uno de nueva adquisición no tenga capacidades sociales. Y si nos adentramos en el mundo de las consolas, es el pan nuestro de cada día.

Es un hecho tangible que no jugamos como lo hacíamos ya no hace 15 años. Sino como hace cuatro. En la pasada generación el juego online en una consola de sobremesa era algo prácticamente anecdótico. Los juegos que nos permitían retar a rivales que no teníamos al lado se podían contar con los dedos de la mano. Y rara vez iban más allá del juego deportivo de turno. Hoy en día el juego que no trae un mínimo complemento online ya supone un serio estigma a la hora de valorar su adquisición. De poco vale que tenga una campaña de ocho horas si después, donde me voy a dejar las cejas, es en el multijugador.

Extrapolando esta situación a las consolas portátiles, estas comenzaron a abrir camino en materia online con DS y PSP. De puntillas. De forma tímida. Pero en esta última hay un título que puede marcar los pasos de lo que puede ser la demanda de consumo dentro del lineup de Vita. Este título es Monster Hunter. La gente probó la fórmula de poder jugar con gente de cualquier rincón del globo con su consola portátil. Lo probó y le gustó. Y la veda se abre.

Pero las consolas portátiles presentan un serio hándicap a la hora de ofrecer una experiencia

En Japón el 3G no ha cuajado

No al menos como tenía pensado Sony. La escasa demanda del producto con respecto al modelo Wifi ha hecho que varios comercios nipones ofrecieran la versión superior apenas 1€ más cara que su hermana pequeña. Y aún así está costando sacarlo adelante.

Vita llegará a Europa a finales de este mes de febrero. A pesar del evidente freno en ventas que está experimentando en Japón, no hay intenciones de variar su precio para nuestro continente. Wifi a 249€, y el modelo 3G a 299€.



online satisfactoria si las comparamos con sus hermanas mayores de sobremesa. Y este problema incide de forma directa en el apartado técnico y de infraestructuras. Si bien en una PS3/360/Wii podemos jugar tirando el cable desde nuestro router a la máquina, y consiguiendo un ámbito de juego favorable de forma simple, los problemas se multiplican si nos metemos en el terreno de las consolas de bolsillo. Si dependemos de la red Wifi pública para poder jugar allí donde queramos, estamos perdidos.

La única forma de poder solventar este problema es mediante conexión 3G. Es la única forma de asegurarnos una cuota de transferencia de datos estable y lo suficientemente amplia para poder jugar con quien queramos y donde queramos. Entonces no hay mucho debate. Si quiero salir al parque con mi máquina y quiero echar un partido al FIFA con mi Vita, o tiro de plan contratado, o no hay otra.

Ahora bien, podemos entrar en el debate de si el sobreprecio con el que vamos a adquirir la Vita con 3G está justificado o no. Creo que todos, o la mayoría, coincidiríamos en que el modelo Wifi no tiene ese precio por que resulta más económica su fabricación y en cierta medida se abaratan costes. Las pesquisas van más encaminadas a que realmente estamos pagando de más, pero bastante de más, un extra que debería venir de serie.

Pero visto que el 3G no es prescindible, sino que puede tornarse en algo totalmente necesario, se deben de dar una serie de cuestiones que sustenten esta posición. La primera de ellas pasa por el precio que debemos pagar de forma mensual por el tráfico de datos. Aunque ya se ha dicho que podemos usar cualquier plan que tengamos contratado de antemano, éste no va a resultar ni por asomo rentable si atendemos al precio al que cobran la supuesta tarifa plana las tres grandes operadoras de nuestro país. La cuota contratada puede valernos para ver el correo, navegar y usar las redes sociales. Si nos metemos en terreno de juegos, directamente nos la comemos. Redundando, es vital que Vita, y por extensión Sony pacte unas tarifas coherentes para la demanda de tráfico que es necesaria.

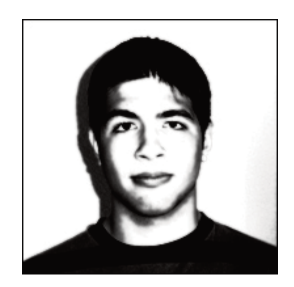
La segunda es que el *lineup* que llegue apueste por la vertiente multijugador. Títulos como Call of Duty, el citado Monster Hunter o similares van a ser su principal bastión.

Y lo tercero es que haya una predisposición real a cumplir los objetivos del primer y el segundo punto. Con la teoría es fácil. Es en la práctica donde se fragua el éxito o el fracaso.

Una conexión inútil e innecesaria



Cada vez más aparatos se suman a la moda del 3G. La imperiosa necesidad de los usuarios por estar conectados en todo momento en cualquier lugar han abierto la opción del Internet móvil ahora también en consolas portátiles. No obstante, la utilidad de esta posibilidad en la Vita se muestra, cuanto menos, escasa, teniendo que pagar un precio desproporcionado



Octavio Morante
Redactor Games Tribune

Apenas quedan aparatos modernos que se precien que no incluyan la flamante opción del 3G. Poder estar conectado continuamente a Internet en cualquier parte (con cobertura, eso sí) es un buen aliciente. Sin embargo, ¿debería llegar hasta el extremo de ser incorporado en consolas portátiles como Vita?

Primero tendríamos que preguntarnos si compensa el hecho de pagar un sobreprecio por un servicio de estas características para una consola portátil. Si tenemos en cuenta que la mayoría de los usuarios que se interesen por esta característica ya tendrán su móvil con su 3G, ¿podrían pagar otra línea con 3G? En caso negativo, ¿podrían quedarse sin móvil cada vez que quieran usar su 3G con su consola?

Creo, sinceramente, que a ambas preguntas la respuesta general será un claro y rotundo "No". Por otra parte, ¿para qué puede servirnos tener 3G en la Vita? ¿No es más práctico usar un móvil para esos menesteres?

Las limitaciones de una conexión de Internet móvil hoy en día también son evidentes, con unos límites de descarga y velocidad que harían muy incómodo o imposible el descargar aplicaciones de cierto tamaño o el jugar online.

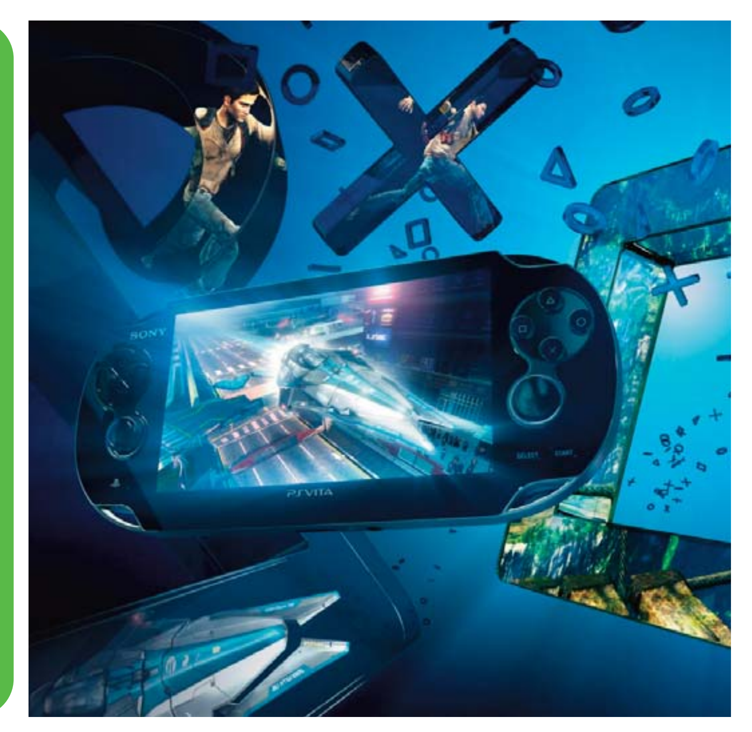
A todo esto hay que sumarle el hecho de que, actualmente, existe conexiones Wi-Fi abiertas en cualquier parte que irán con toda seguridad más rápido que la conexión móvil.

Ante estos hechos, es complicado justificar la elección de esta conexión e incluso la propia decisión de dar esta posibilidad por parte de Sony. Salvo por un detalle.

Las compañías de telecomunicaciones suelen subvencionar el precio de los móviles que dan a sus clientes, a cambio del poco rentable (para los clientes, claro) lazo de la permanencia. Sin embargo, últimamente han hecho extensible esta costumbre a muchos más productos susceptibles de ser conectados a alguna

Los posibles usos de la conexión

Seguramente, lo primero que se planteará cualquiera es la utilidad del Internet móvil en Vita. ¿Nos servirá para jugar online, quizás? No, la velocidad de este tipo de conexiones no lo permitiría. Por ello, al parecer el uso quedar relegado a la navegación web (que, por otra parte, se podría hacer en cualquier smartphone) y para descargar juegos de la Store. Y esto último con series limitaciones, pues el límite de megas que se suele imponer hace inviable la descarga de este tipo de contenido de forma frecuente. No pinta demasiado útil, ¿no?



red, como ordenadores portátiles, tablets y ahora, parece que también consolas. De esta forma, será posible para los clientes comprar la consola a un precio atractivo y llevarse con ella la tarjetita SIM de marras para poder conectarla a la red de telefonía. Eso si están dispuestos a pagar la cuota mensual del 3G, claro.

Las ventas de la versión con 3G de la consola creo que vendrán más desde ese mercado, vendiéndose pocas sin intervención de las empresas de telefonía.

La versión de la consola sin 3G será más que suficiente para la inmensa mayoría de los consumidores y, dado su precio más reducido, es sin duda más atractiva.

Por último, dejando a un lado este caso particular, quizás deberíamos reflexionar sobre la necesidad de estar continua y permanentemente conectados a Internet, obsesionados esperando un Tweet, un güasap o un nuevo comentario en Facebook.

Pensad si ya no es suficiente con tener Wi-Fi en cualquier parte e, incluso, un smartphone con su conexión 3G para tener que invertir otra buena suma de dinero en una cuota mensual para poder conectar la consola portátil a Internet con algún oscuro uso que se me escapa.

Será que estoy envejeciendo prematuramente, que no estoy en “la onda” de los tiempos que corren en los que parece que la tendencia es estar conectados en todo momento con todos los aparatos posibles, pero esta posibilidad me parece absolutamente prescindible y bastante limitada, además.

En un futuro quizás será posible tener todos los aparatos conectados a Internet sin necesidad de cables ni Wi-Fi con una buena velocidad y a un precio asequible pero esa posiblidad, y más en España, nos parece demasiado lejana como para empezar a vislumbrarla.

Es también de agradecer la inclusión de nuevas funciones multimedia más allá de los videojuegos que se están incorporando en las nuevas consolas, como Vita o 3DS, pero tampoco hay que perder nunca de vista que la función principal de una consola es la ejecución de videojuegos. Potenciar el catálogo y las posibilidades jugables debería ser más importante que abrir estas vías de tan dudosa utilidad.

Sin embargo, al ser una posibilidad opcional, tampoco se puede recriminar esta decisión a Sony.

A aquellas personas que después de saber esto les siga interesando la opción, que compren la consola y se mentalicen para el sablazo de la empresa de turno que, viviendo en el país que vivimos, me parece a mí que será fino.

Estudiar videojuegos en América



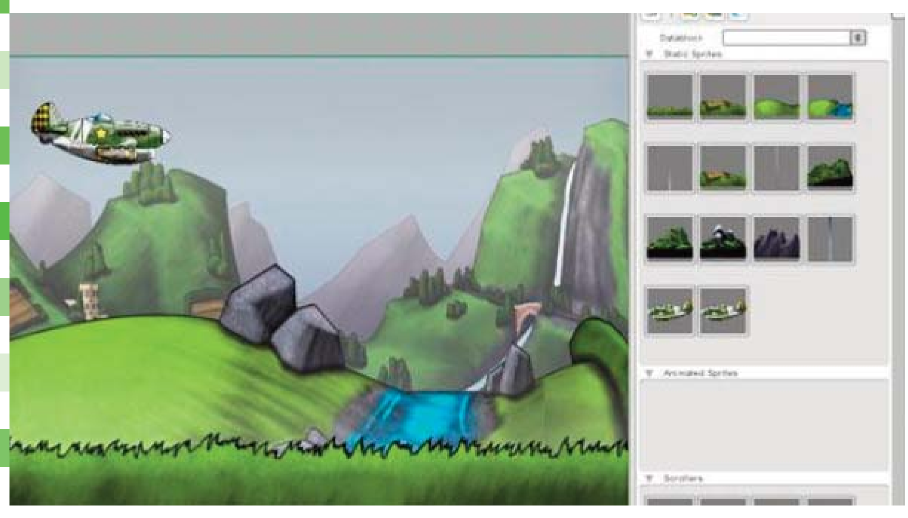
Los jóvenes que crecieron con un joystick en brazos ya pueden hacer de su recreo una profesión: la industria de los videojuegos gana terreno en la Argentina y busca mano de obra capacitada. Sí, en Sudamérica ya hay gente viviendo de y por los videojuegos. Y ahora no hace falta salir del país para hacerlo

Hoy por hoy, con unas 3000 horas cátedra, es decir: unos 3 años de cursada, se puede estudiar videojuegos y obtener, así, un título oficial. Además, en nuestro país existen programas profesionales más una serie de especializaciones en distintas áreas, a propósito de lo que significa hacer videojuegos: programación, arte y diseño.

Si hablamos de salida laboral, bien vale reconocer un dato tan prometedor como auspicioso: están viniendo a nuestro país una buena cantidad de empresas que diseñan videojuegos y contratan mano de obra nacional. Claro, el porqué se sobreentiende: es más barata, pero, pese a ello, el laboro es muy bienvenido, ya que pagan en dólares o euros y el cambio, desde luego, nos favorece.

Aquí hay una particularidad: la industria del videojuego está en constante crecimiento. De todas las industrias creativas es la única que no cayó (Durgan A. Nallar, de la Revista Irrompibles, dixit) y, al mismo tiempo, está alcanzando proporciones monstruosas: la facturación global por ventas de juegos crece año a año y para el 2012 se estima en más de 14 mil millones de dólares. Y en Argentina, por caso, hay más de 120 estudios desarrollando videojuegos. Grandes y pequeños. Para consolas, celulares o Facebook. Incluso, hay varias empresas internacionales que tienen gente anexada en nuestro territorio a fines de, bajo formas cooperativas, terminar los encargos más rápidamente. Lo que sí, vale destacar, no sucede demasiado el hecho de que vengan compañías extranjeras a desarrollar juegos completos en Argentina. Sin embargo, aparece bien pujante el nuevo contexto: ¿y a quiénes buscan para contratar? Sí, a los egresados de las escuelas de videojuegos.

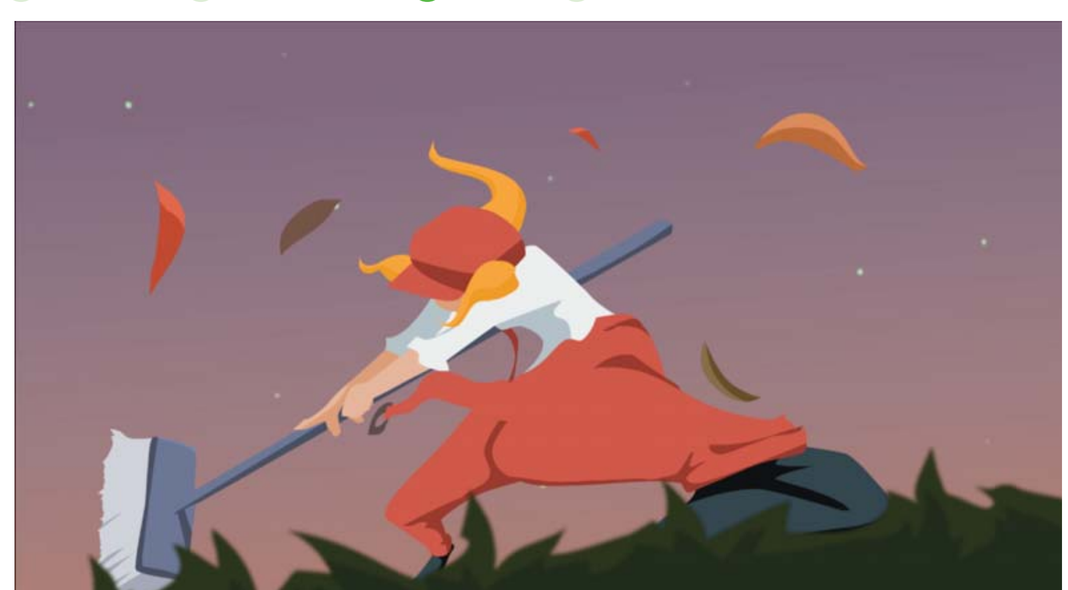
Se puede estudiar videojuegos y vivir de ellos, eso está comprobado. Hace cerca de 5 años atrás, esta cuestión era casi exclusiva del exterior (destacándose Estados Unidos, potencias de



Asia y ciertos países europeos). Actualmente, por estos lares, ya hay gente viviendo de los videojuegos. Sucede que, asimismo, con Internet, los mecanismos de difusión y comercialización se tornaron provechosos y muy fáciles de explotar.

Con inversiones bajas, muchos se dedican, también, a hacer juegos para móviles o iPhones, ya que Apple, por ejemplo, proporciona una plataforma muy cómoda de acceder y democratizar. Por 100 dólares al año, y con una inversión de 3 a 5 mil dólares, podrán subir y comercializar sus juegos. En unos cuatro meses de trabajo, tres o cuatro personas podrán producir juegos para móviles y recibir ingresos bastante interesantes por ello. Es posible vivir de los videojuegos en Argentina, así que, en consecuencia, si ha de interesarles tal oportunidad, les contamos cuáles son las escuelas en donde podrán comenzar a realizar sus sueños.

HERNÁN PANESSI
CORRESPONSAL GTM SUDAMÉRICA (BBAA)
twitter.com/hernanpanessi



desarrolla: hitbox team · **distribuidor:** steam. · **género:** acción indie · **texto/voces:** inglés · **pvp:** 6,29 €

Dustforce

Barriendo para casa

El juego indie de este mes, te puede dejar tan indiferente como atraparte de manera irremediable. Una mezcla de habilidad, precisión y preciosismo aunado en un título altamente recomendable y por méritos propios

Extraño... y adictivo. Esos han sido los dos calificativos que en un primer momento me vinieron a la cabeza desde el momento en que decidí echarle el guante a este juego. Suele sucederme con aquellos que, no haciendo grandes alardes técnicos ni preponderando otras capacidades por encima de otras, consiguen al cabo de un tiempo que uno no se despegue del monitor. Ya me había sucedido con **The Binding of Isaac**, el cual nombramos el mes pasado, con **inMomentum** y con **Braid**. Pero no ha sido con ninguno de estos con el que le he encontrado más parecido sino con el "cachocarne" de **Super Meat Boy** con quien este juego guarda un gran parecido. No por su casquería gratuita sanguinolenta ni por su ácido sentido del humor, sino por su su similar plataformeo en el que unos sencillos profesionales de la escoba darán saltos imposibles y malabarismos varios con tal de barrer toda la porquería acumulada.

Porque ese es el cometido del juego. Barrer. El primer **indie** descargable del año que acabamos de estrenar. Con un precio inmejorable para todo lo que ofrece, editor incluído y en **Steam**. Ni lasers, ni zombis, ni gaitas siderales. Una sencilla escoba. El arma del futuro y al que muchos --y me consta que muchas-- aborrecen con tan sólo pensar en empuñarla.

Haciendo caso omiso del ratón en favor de nuestro teclado, **Dustforce** nos pone en plantel a cuatro personajes, cada uno con su estilo de combate. Aunque el cometido es el mismo: limpiar de

Los escenarios se generarán de forma aleatoria. Si morimos, volveremos al principio y otra vez vuelta a empezar. Esto es, en el fondo, una virtud

polvo tanto paredes y suelos como techos, el juego no será el mismo dependiendo del barrendero escogido. Pero será la combinación adecuada de ataque más salto la que finalmente nos haga ir avanzando poco a poco en el juego. Un detalle bastante curioso es que los niveles no terminan al uso. Estos iran apareciendo a medida que nos vamos moviendo con el personaje estando o no bloqueadas las nuevas zonas siempre dependiendo de las posibilidades del barrendero.

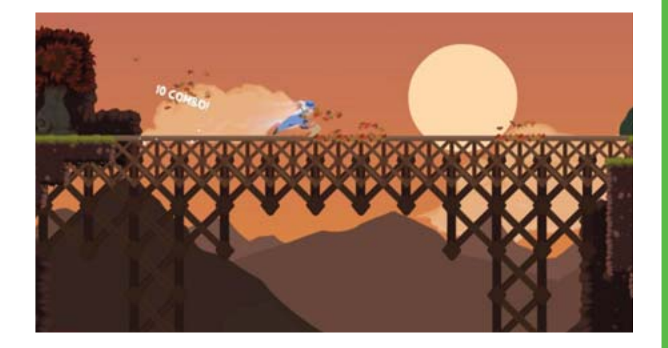
Y es que podremos potenciar poco a poco las habilidades de nuestro "funcionario". Desde saltar más alto hasta atacar con más violencia. ¡Todo con una escoba, recordad! Un componente extra que sin duda hará las delicias de aquellos que gusten de personalizar al 100% las características de los protagonistas.

Antes mencioné que nos pasaríamos gran parte del juego limpiando paredes y techos de la forma más complicada posible, pero esto no es todo, ya que rodeados de polvo y suciedad extrema, con una falta de decoro total por su parte, nos liaremos a escobazos con otras criaturas.

La banda sonora aunque no es un elogio a las virtudes musicales de sus creadores, se adapta perfectamente al entorno. Melodiosa, tranquila y en algunos momentos hasta relajante. Otro apunte destacado son los efectos de sonido de todo lo que sucede durante el juego. Muy bien asentados y sin ninguna objeción.

El juego tiene varios modos de juego entre los que se incluyen el **tutorial**, la campaña en sí (aunque no hay nada destacable a nivel argumental), el editor de niveles y un modo de juego local en el mismo Pc. Algunos detractan sobre si se debería de haber incluído o no un modo online pero eso es algo que probablemente se acabe añadiendo en futuras actualizaciones. Necesarias ya que el juego cuenta por desgracia y como ahora parece ser costumbre, de infinidad de bugs como salidas al escritorio, menús que no funcionan y acciones que se activan de manera aleatoria.

Al igual que en el juego de los chicos de Team Meat, Dustforce aumenta la dificultad a medida que iremos desbloqueando niveles. Casi medio centenar.





Conclusiones:

Dustforce comienza el año golpeando fuerte aunque de forma silenciosa. Sin muchos alardes pero demostrando que a veces no lo que es más bonito, ni lo que pide más equipo o al que siguen las masas, supone por norma algo mejor.

Por qué debes jugarlo:

Porque está muy barato y porque después de Super Meat Boy, no hay nada que se le parezca y haga sombra al filete.

Positivo:

- Adictivo
- Posibilidades de mejorar el personaje
- Original
- El editor de niveles
- Subir a algunos lugares nos obligará a usar la sesera
- El estilo de plataformas, muy similar a Super Meat Boy
- El juego local

Negativo:

- Algunos bugs
- La falta de modo online
- No se me ocurre nada más

TEXTO: Dani Meralho

Bésame, soy Ne(r)d

por Adrián Suárez [Mugen]
@Nuevebits

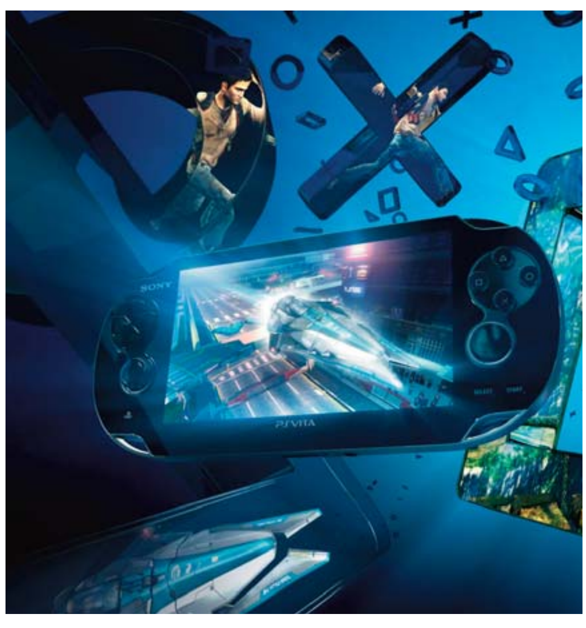


Llega Vita

¿Nos fijamos en lo correcto?

Febrero viene marcado por la llegada de una nueva hornada de juegos triple A, pero también por el embiste a nuestras carteras de Vita, la nueva portátil de Sony. La consola cuenta con muchos motivos para emocionar al jugador: sus nuevos controles táctiles, herencia de los gustos de la generación actual, su segundo stick, un clamor a la sensatez y unos títulos de lanzamiento mucho más interesantes que los de su principal competidora: 3DS.

Pero entre estos primeros cañonazos resulta curioso que la maquinaria publicitaria vaya más enfocada a demostrarnos que podremos jugar a lo mismo que en nuestra PS3, pero en nuestras manos; quiero decir: yo ya tengo una PS3. Uncharted y Wipeout son dos de los nombres que más se repiten, nombres propios que llevan impresos un sello de calidad. La saga de Drake se ha caracterizado, desde el primer capítulo, por un "fantabulosismo" gráfico fuera de toda duda, y esto se ha empleado para dar fe de la potencia de la máquina,



¿Por qué lo primero que se pretende demostrar es que la portátil rinde como una PS3 en lugar de enseñar su personalidad propia?

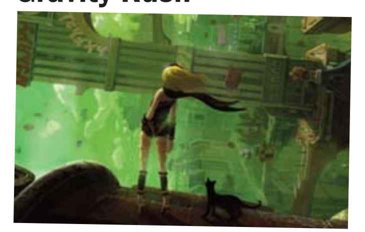
mientras que de Wipeout se ha hecho hincapié en su conectividad con la grande de Sony; y luego, muy por encima, se han mencionado el resto de características que trae la consola, vendidas éstas, únicamente, como llamada a los amantes de las cosas monas (y a los que le gusta tocar de todo). Sin embargo, la consola ofrece unas posibilidades que parecen ni mencionarse, estas adiciones que se enseñan de pasada; sí, unos gráficos de la leche, sí, interconectividad ¿Pero cómo no se hace más ruido con esa combinación de pantalla táctil trasera y delantera mezclada con giroscopios? ¿Cómo no se enseña que eso sí puede crear una nueva forma de jugar, auténticamente innovadora y que hace del sistema, en sí, una maravilla sensata y jugosa. Me importa más bien poco que Nathan siga disparando y saltando en mi Vita, pero saber que hay cosas gestándose como Gravity Rush o Escape Plan me hacen soñar con todo lo que puede llegar a darme la consola;, eso con el apoyo de los indies, puede acabar consiguiendo que Vita sea un hervidero de nuevas ideas, claro que qué más da todo eso si puede que algún día hagan un port 1:1 de Metal Gear Solid 4 o Call of Duty MW3 (me compraré los dos también todo sea dicho)

Vita puede acabar convertida en un nido de huevos de oro: títulos experimentales sensacionales, nuevas formas de ocio y el auge popular de los indie

Vita tiene todavía mucho por demostrar pero, sinceramente, me importa más bien poco que sus potencia gráfica sea similar a la de su hermana mayor... esperemos que más estable...

Lo realmente interesante

Gravity Rush



Enamorado me tiene este título, y me hace muchísima gracia que lo que más se menciona de él es que es “el tapado” de Vita ¿Cuántas veces se ha decir que algo está tapado para que deje de estarlo? Preciosos diseños y una mecánica que se me antoja fantástica: gravedades cambiantes gracias la tecnología de la portátil. Me agrada contar con juegos que aprovechen de manera sabia las características propias, el mismo motivo por el que TWEWU triunfó en NDS

Escape Plan



Sabor indie para este plan de escape en blanco y negro (con un humor más negro si cabe). Toca la pantalla trasera para interactuar con los elementos del escenario o los enemigos, toca la delantera para dirigir los movimientos de sus protagonisas y combina ambos para ciertas acciones; además de la explotación de los giroscopio. Como reza el trailer del título: “Escapa o muere intentándolo”.

Descarga digital de la buena para inaugurar la portátil.

Street Fighter X T.



Y porque aunque uno se ponga en plan “viva la innovación y lo moderno que soy”, hay que reconocer que es maravilloso que una portátil permita juegos como Street Fighter X Tekken. Bonito, increíble y online, ver para creer; yo hasta que no lo tenga en mis manos y descubra hasta qué punto es “usable” no acabaré de quedarme convencido, aunque a día de hoy, la versión portátil de la IP es la que más deseo (quizás el mono se me pase al jugar a la grande)

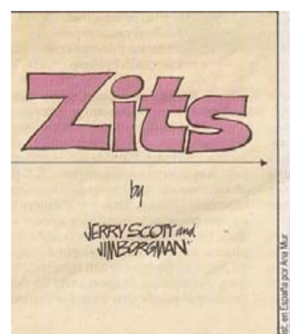


La vida de Jeremy Duncan

Zits, la obra de Jerry Scott y Jim Borgman es todo un clásico. A golpe de vibrantes tiras cómicas, los autores retratan la vida de Jeremy Duncan, de sus padres y de su entorno. Jeremy es un buen tipo, soñador, enamoradizo y muy real… El típico adolescente; con él y a golpe de ingenio, se han conseguido parir unas de las más divertidas tiras de humor desde Calvin

Zits es el humor de lo obvio. “Mamá, me duele la cabeza porque Héctor me ha tirado una piedra” “¿A qué jugabais?” “A tirarnos piedras”, eso únido a un estio cómico amable, de situaciones reconocibles que todos hemos vivido (el primer amor, el carnet de conducir, el baile de instituto…vale, esto último yo tampoco lo he tenido) y a un estilo visual muy vivo, fresco, repleto de metáforas y dinámico dan como resultado un producto que, no sólo vicía, sino que consigue engancharte y reconocerte en sus protagonistas.

Pero detrás de algo tan simplón como “hacer humor de lo cotidiano” hay mucho más, y es que Jerry Scott y Jim Borgman consiguen una fantástica narrativa tira tras tira, capaces de representar ideas complejas mediante dibujos a veces mudos, su fuerza está en lo visual, en lo que se lee tras el color y el blanco y negro, no en el texto en sí. Condensar tanto en tan poco es uno de los fuertes de Zits. También logran crear una historia, una vida: la de Jeremy. Aunque se trate de humor gráfico a golpe de unas pocas viñetas







por entrega, hay toda una trama detrás que consigue describirte al complejamente simple de Jeremy y al resto del elenco.

Especialmente gratificante resulta el leerlo desde las perspectivas del chico pero luego desde la de los propios padres, muy bien recreados ya que su dolor y sus impresiones acaban siendo los retratos de las acciones del hijo. Quizás se le pueda achacar a la serie el contraste que existe entre los personajes masculinos y los propios progenitores, carentes de clichés, con personalidades profundas, reales y sin dejar de ser originales, con la de las chicas, que se resuelven, muchas veces con tópicos manidos expresados sin elegancia pero que acaban bastando para que el muchacho se desespere en sus encuentros con el sexo opuesto y continuar con la trama.

Los albumes se pueden encontrar sin ningún problema gracias a Norma, son generosos en su lectura y con una buena edición, ya van por el número 13 a n precio de 12 euros por unidad; muy recomendados ahora que El País ha dejado de publicarlo en su edición dominical. Gracias a la continuidad de su trama, a su humor tan rico y a lo amable de sus situaciones, Zits es el complemento perfecto si tienes en la mesilla de noche algo más contundente como Cages o Maus, pendiente de ser rematado. Zits te formatea el disco duro de la mente y consigue hacerte reír.

TEXTO: A. SUÁREZ

El arte en Zits

De lo abigarrado a lo elegante



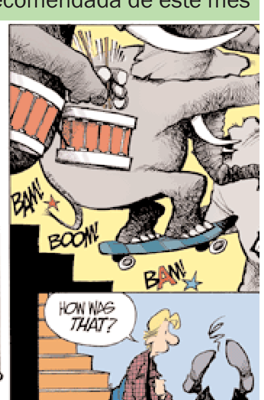
El arte de la obra me parece fantástico. Las líneas están tiradas casi sin esfuerzo; y hasta son capaces de hacerte transmitir que no les ha costado nada hacer según qué páginas; y menudas son. No sabría a quien darles los laureles, tendrían que venir en las recopilaciones los storys, tal como se hace en la edición de Bakuman, para ver de quien salen las ideas de recreación de viñetas, los elementos puestos en escena, capaces de transmitir un montón de cosas con un solo golpe de vista... Y parece todo tan fácil...

Pero no lo es en absoluto, los dibujos son brutales y se convierten en el aliado perfecto de la comunicación, a Zits apenas le hacen falta las palabras; y esto ha mejorado de manera exponencial desde los primero números a los últimos, reduciéndose el número de líneas, retirándose lo innecesario hasta casi parecer, a veces, el dibujo de un arquitecto, como un boceto que de repente se remata sin que el dibujante sepa, muy bien, cómo ha pasado.

Me deshago en halagos porque creo firmemente que buscar la simpleza en el dibujo, retirarse de encima lo superficial, ahorrar y buscar esa expresión perfecta es lo realmente sorprendende, más que añadir colores y fondos por ordenador que no llevan a ninguna parte (a no ser que te llames Gantz que entonces no digo nada). Lo dicho, dejad de leer mis chorradas y poneos, ya, con la obra recomendada de este mes







No solo Juegos

Cowboy Bebop

Un anime redondo... porque no parece anime



Volver a verme Cowboy Bebop por enésima vez hace que cada día me gsute menos el anime moderno. ¿Motivo de ello? Todo aquello de lo que esta obra maestra hace gala (animación fantástica, argumento sin pretensiones, buen guión, innovación en las caracterizaciones de los personajes y un larguísimo etcétera) lo pierden por entero las series actuales: todo acetatos (muy monos, pero estáticos), protagonistas planos o estereotipados, las mismas tramas una y otra vez, mucha "oscuridad de mi alma", "la respuesta a mis preguntas" y "el pasado que me atormenta"... Cowboy Bebop es tan un anime tan genial, sin lugar a dudas, porque no tiene las características de uno. Podría ser una película de Guy Ritchie ambientada en el espacio y con un personaje principal que derrocha carisma y personalidad propia. Todos los protagonistas son interesantes por sí mismos, y aunque tienen un contexto que les define, no es lo que les condiciona. Es decir, en cualquier anime actual siempre encontramos al bueno atormentado y solitario, la buena inocente e ingenua, la figura del "hermano mayor" del protagonista más curtido que él pero de relevancia nula, el bicho mono... ¡ah! Y colegialas interdimensionales. ¿Y en Coyboy Bebop? ¡Si hasta el perro está caracterizado en esta serie, por el amor de Dios! Si no la has visto, ya estás tardando, que esto es casi cultura general.

La Imposible Patrulla X

Línea "Marvel Gold"

Algún dicho hay por ahí que afirma que sólo echando la vista atrás podemos seguir avanzando. Hay veces en que eso es más cierto que nunca, sobre todo en lo que se refiere a los comics. Chris Claremont y John Byrne son dos de los autores más grandes que jamás hayan pasado por la cabecera de los mutantes de Marvel. El primero por ser su guionista durante más de 15 años ininterrumpidos y quien sentó las bases, motivaciones, personalidades y pilares de casi todos los X-Men; el segundo, por crear algunas de las páginas e ilustraciones más memorables y homenajeadas de la historia del cómic y ser capaz de plasmar en un solo dibujo el carácter de grandes y emblemáticos personajes. Recientemente Panini ha comenzado a re-editar en unos enormes ómnibus la que podríamos considerar como la etapa dorada de los X-Men: aquella en la que los cinco adolescentes originales de la Patrulla dieron paso al equipo que la mayoría de niños conoce hoy día, introduciendo personajes

Anime atípico, cómic americano clásico y música alejada de las listas más comerciales



como Tormenta y Lobezno. El segundo de estos volúmenes recopila la mayor parte del trabajo que hicieron conjuntamente Claremont y Byrne, para muchos el mejor equipo creativo que se haya encargado de los X-Men, como Días del futuro pasado, la saga de Fénix Oscura, el resurgir de Lobezno, la dimisión de Cíclope, la llegada de la queridísima Kitty Pride, la aparición de la polivalente Emma Frost... y muchísimas otras geniales historias que se enmarcan en un universo tan vasto como rico e interesante. De no ser por estos dos gigantes del Cómic la Patrulla X no habría sido el icono mundialmente conocido que es hoy, con adaptaciones cinematográficas (de mayor o menor calidad), múltiples videojuegos (de mayor o menor calidad) y décadas de tradición mutante y legado heroico. Ya en vuestra librería más cercana.

Incognito

Acid Jazz elegante para cualquier ocasión



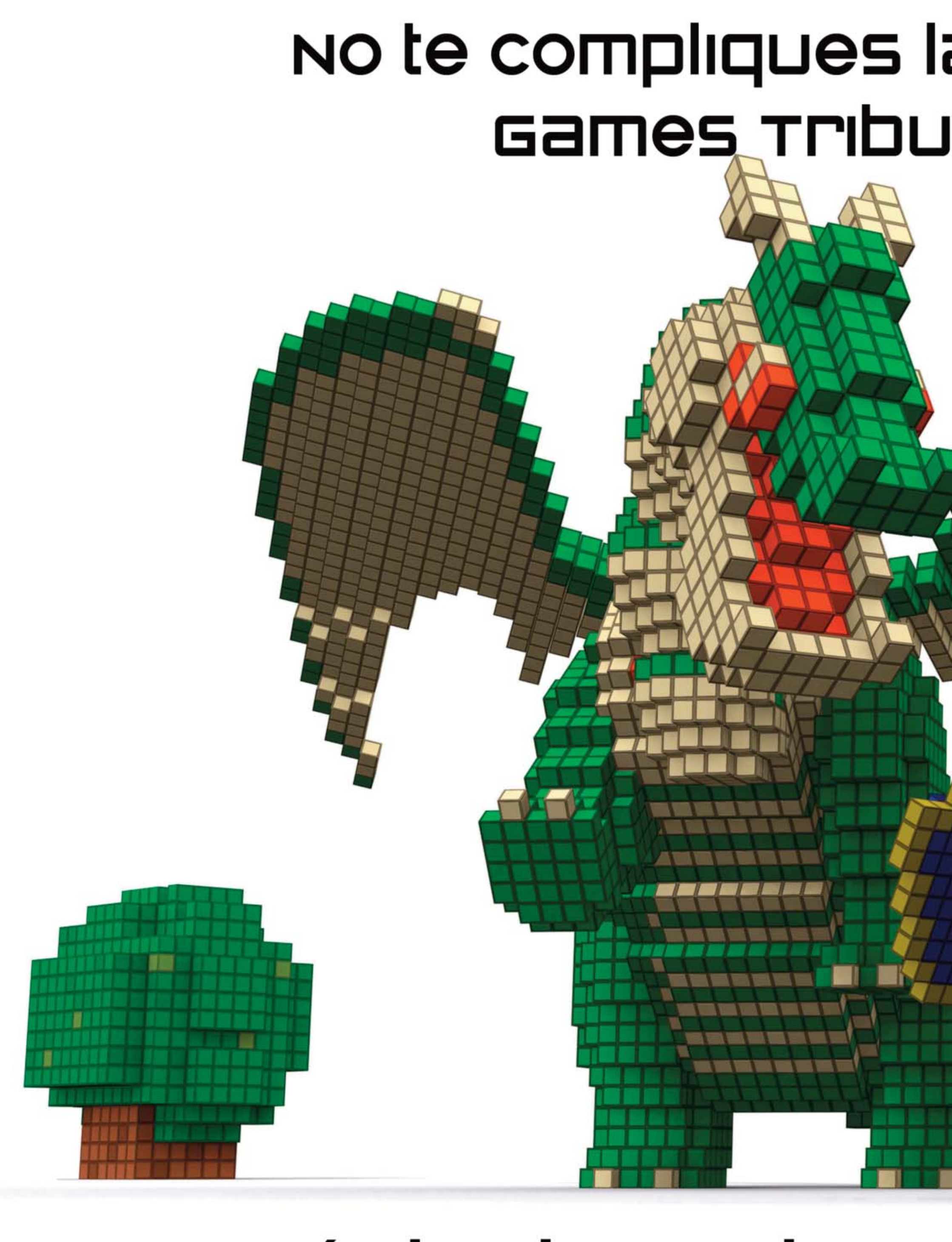
Incognito es un grupo que descubrí de manera accidental escuchando el programa "Jazztamos aquí" en M80 Radio, al ir de noche por la carretera. Nada más oír "Never look back" me entraron unas ganas tremendas de ponerme a bailar de esa forma tonta que a todos nos ha dado alguna vez cuando estamos seguros de que nadie nos ve. Inmediatamente me propuse saber más y oír más de este grupo.

Todos sus integrantes son británicos, pero con ascendencia de Nueva Orleans (cuna del Jazz), y comenzaron su carrera allá por los inicios de los musicalmente ricos años 80 y con influencias que no se esfuerzan por ocultar, tales como Stevie Wonder, Santana o Kool & the Gang. Tienen 13 discos de estudio y a pesar de que los instrumentos priman sobre la voz han contado con colaboraciones de la talla de Jamiroquai o Marc Anthony.

Ni que decir tiene que se escucha de maravilla el saxo, la trompeta, la armónica, la flauta y todos los instrumentos en los que de entrada no pensaríamos para montar una banda, pero cuyo sonido es completamente indispensable para un buen amante del Acid Jazz, género que prácticamente dominan sin oposición.

Incognito no es un grupo de primera división, o mejor dicho, de los que se escuchan en los 40 Principales. Es decir, no es Pitbull, y a Dios gracias.

RODRIGO OLIVEROS

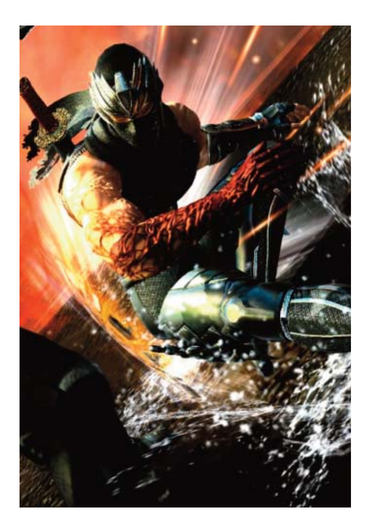


encuéntrala cada m

Ninja Gaiden 3

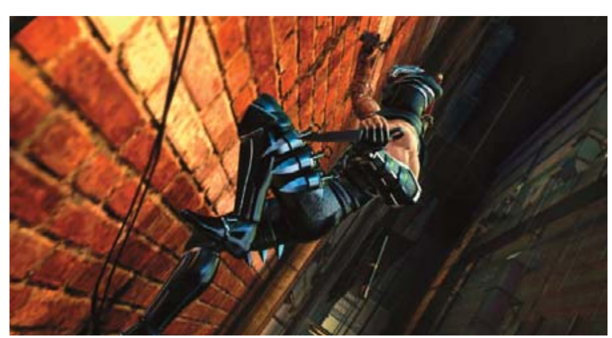
Ryu ha vuelto

Itagaki ya está fuera. El Team Ninja tiene ante sí el dificil reto de ofrecer un título que esté como mínimo al mismo nivel que sus predecesores. SIn el padre, es hora de que los niños aprendan a caminar solos



La primera entrega de Ninja Gaiden, ya renacida como Hack'n Slash para Xbox, sigue siendo a día de hoy todo un referente en cuanto a nivel de exigencia, dificultad y satisfacción. Un equilibrio que prácticamente nadie ha conseguido calcar. El nivel de exigencia y pericia requerido repercutía en una sensación de satisfacción sumamente placentera cada vez que éramos capaces de superar un nivel. Algo tan básico sobre el papel, y que contradictoriamente, muy pocos consiguen ofrecer.

De entonces a esta parte, la película ha cambiado. La línea dura y exigente que marcó Ryu Hayabusa con el primero, se diluyó en forma de un concepto de juego más asequible, menos sostenido y mucho más traicionero. En Ninja Gaiden, si moríamos, era por nuestra culpa. En Ninja Gaiden II, muy probablemente era por no poder esquivar los incoherentes bombardeos y asedios enemigos que venían desde ángulos totalmente indefendibles. El paso atrás dado en la franquicia en ese sentido era más que evidente. La sombra del original era muy alargada. Y no acabó por colmar del todo las expectativas.



La sangre y la cantidad de carne mutilada que dejamos tras nosotros lo convierten en uno de los títulos más violentos del catálogo

Cruzó la barrera que te condena a ser un título más que se esconde detrás de un gran nombre.

Desde entonces muchas cosas han cambiado. Aunque el estudio sigue teniendo el mismo nombre, ya no es el mismo. Su creador y máximo responsable de los dos primeros fue obligado a abandonar la dirección. Team Ninja se enfrentaba a la terrible encrucijada de tener que salir adelante sabiendo de antemano que iba a ser prejuzgado: Un Ninja Gaiden sin Itagaki, no puede ser un Ninja Gaiden. ¿O sí?

A nivel argumental, Ryu Hayabusa debe volver a enfrentarse a un nuevo enemigo que amenaza a la humanidad. Esta némesis nos recuerda inevitablemente al protagonista de V de Vendetta. Conocido como “El Regente de la máscara”, al igual que ocurriera con el protagonista del filme oculta su rostro tras una de ellas. Para no desvelar más detalles del argumento de los puramente necesarios, tan solo diremos que tras un primerizo enfrentamiento con nuestro protagonista y ser desposeídos de la Dragon Sword, no tardará mucho en revelar sus verdaderas intenciones. Su objetivo no es otro que destruir todo sistema que rige la estabilidad mundial en siete días. Al octavo la

La tercera parte busca de alguna manera volver a las bases que sustentaron el original de Xbox. Las caóticas escenas de combate de Ninja Gaiden 2 parecen que han pasado a mejor vida en favor de un sistema de combate y de juego mas justo con el jugador

humanidad descubrirá un nuevo mundo en el que él, y solo él, será la máxima autoridad. A partir de aquí comenzará una carrera contrarreloj a lo largo y nacho del mundo para impedirlo. Y atentos, porque va a haber algún que otro cameo interesante.

Nuestro enemigo es “El Regente de la Máscara”. No tardaremos mucho en descubrir sus verdaderos planes

Por lo que hemos podido ver de él, el trabajo de deconstrucción hacia una jugabilidad más primitiva es una realidad. Falta por ver si serán capaces de alcanzar los niveles de Ninja Gaiden, pero al menos la intención de volver para atrás y no seguir con la línea caótica del segundo capítulo, como mínimo, debe ser agradecida.

Por lo demás, intenta ser fiel a sus principios. Y estos no son otros que ofrecer una brutalidad extrema en los mortales combos que encadena el personaje principal. No es un juego para todo el mundo ni para mentes especialmente sensibles. El volumen de miembros cercenados y litros de sangre que deja tras de sí Hayabusa se puede contar por quintales. El gore ha sido y es una de las señas de identidad del título.

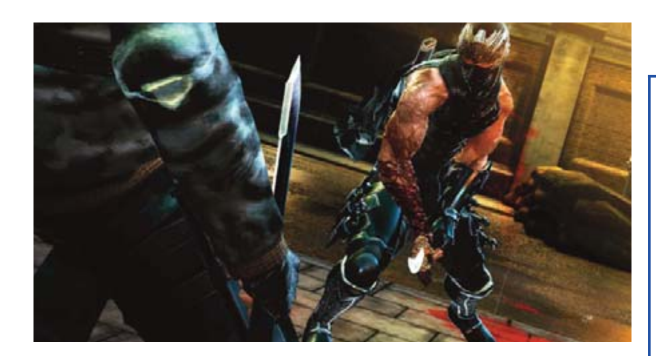
Así mismo se ha intentado trabajar en una mejor comunión con el arsenal del que disponemos. Esta es sin duda una de las partes más criticadas dentro de los detractores. Si bien el elenco a manejar siempre ha sido variado, el desequilibrio existente a la hora de abrirnos paso con según qué arma es notorio. Más allá de nuestra espada, era difícil encontrar un arma igual de

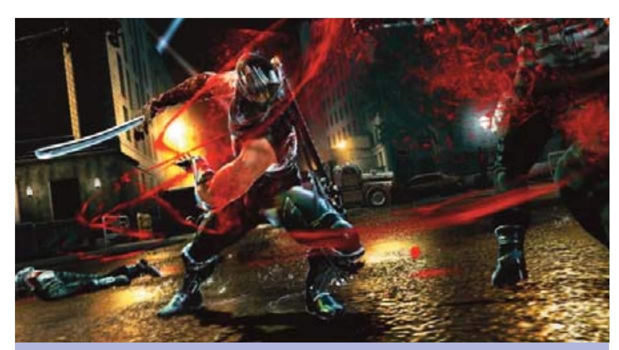


La franquicia siempre se ha preocupado por mantener un aspecto técnico de nivel. NG 3 no puede ser una excepción









A lo largo del juego visitaremos escenarios repartidos a lo largo y ancho del mundo mientras intentamos dar caza a nuestro rival

eficiente y letal. En Ninja Gaiden 3 parecen haber tomado buena cuenta de ello. Y de hecho al poco de comenzar podremos manejar un arco. Y éste es de largo, el mejor de todos los que hemos probado anteriormente. Este hecho nos invita a mirar con optimismo el trabajo que se pueda llegar a realizar en otras armas a una y dos manos al margen de la ya citada espada.

Esta mejora en la gestión de la herramienta viene en cierta medida a paliar la escasa innovación en el campo del movimiento. En esta entrega las novedades en ese sentido son pocas. Pero también es entendible, dado que desde hace ya mucho, Ryu Hayabusa es una máquina letal gracias a su dominio de las artes marciales. Nuevos movimientos o un nuevo sistema de control hubiera quedado contra natura, precisamente cuando estos siguen siendo el verdadero punto fuerte sobre el que siempre se ha sustentado la serie. De momento, todo lo que hemos visto de él, nos invita a soñar.

Valoración:

Ninja Gaiden 3 abandona la política de exclusividades, tanto totales como parciales, para llegar por primera vez de forma simultánea a PS3 y X360. Su salida está prevista para el 23 de marzo de este mismo año.

Lo mejor que puede pasar es que no nos acordemos de que Itagaki ya no está. Lo que se ha dejado ver por el momento promete ofrecer una experiencia que va a satisfacer a los seguidores del Hack'n Slash en su vertiente más exigente. Con un retroceso hacia la fórmula que le dio la fama, y potenciado en una mejor gestión de las armas, la duda queda en lo que puede llegar a ofrecer a nivel argumental. Por poner algún pero, es en este campo donde surgen las mayores incógnitas.

TEXTO: GONZALO MAULEÓN



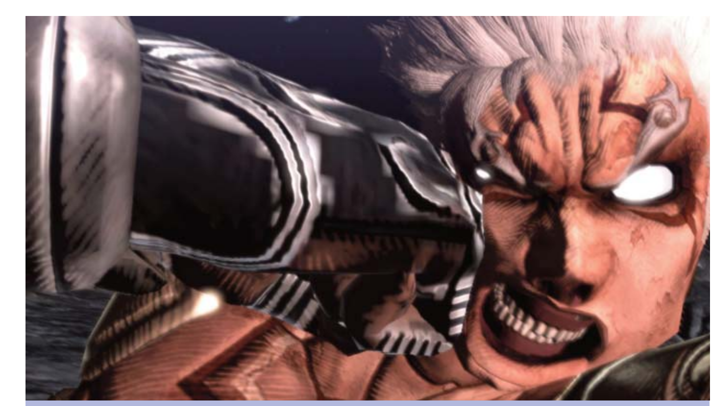

Asura's Wrath

La traición de los dioses

El género de la acción en tercera persona recibirá una nueva franquicia el próximo mes: Asura's Wrath, una mezcla de combos y QTEs que recuerda a clásicos del juego y del anime como Dragon Ball.

En una generación en la que las compañías optan cada vez más por explotar franquicias y sacar más secuelas -¿cuántas nuevas franquicias lanzadas el año pasado puedes nombrar? No vale mirar- es una buena noticia cuando una de ellas decide arriesgarse y crear un nuevo universo para tratar de hacerse un hueco en el mercado.

Este es el caso de Capcom , que aunque ultimamente ha lanzado varias entregas de la saga Resident Evil -y las que están en camino- también ha creado un par de nuevas franquicias de



Una mezcla de mitología asiática, traición y venganza, eso son los ingredientes principales del nuevo trabajo de Capcom y Cyber Connect 2

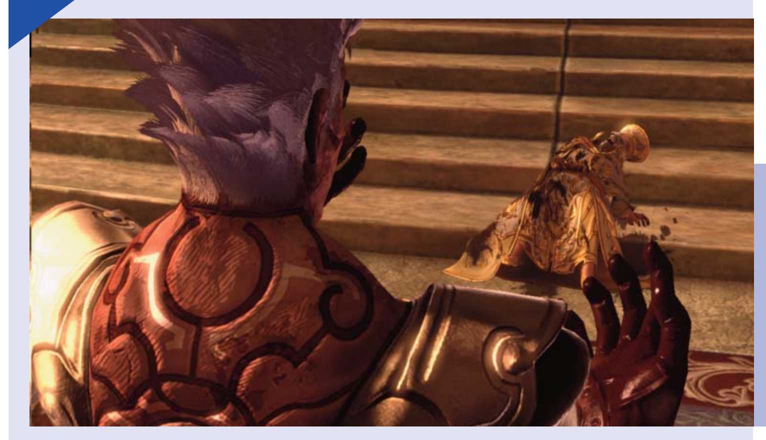
cierto renombre, como Lost Planet, y ha decidido volver a arriesgar y presentar al mundo Asura's Wrath, su nuevo juego de acción para PlayStation 3 y Xbox 360.

El desarrollo del título corre a cargo de Cyber Connect 2, estudio creador de los videojuegos basados en el serie anime de Naruto y que recientemente han alcanzado los 10 millones de unidades vendidas de sus títulos. 100 personas trabajan actualmente en el desarrollo de este título, cifras propias de las mayores superproducciones del mundo de los videojuegos.

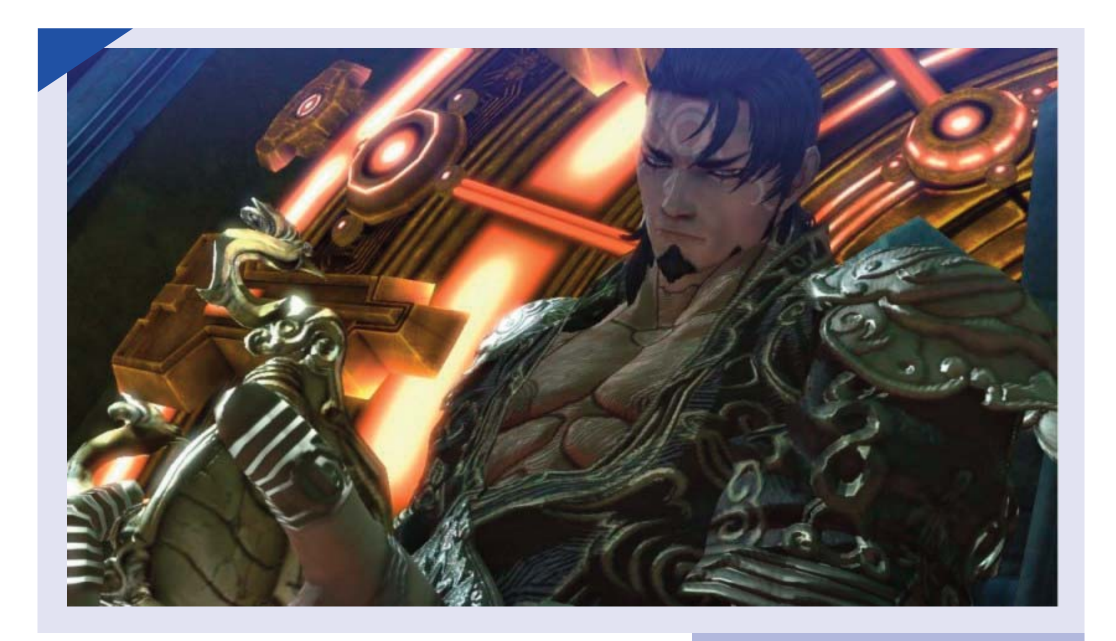
Argumento

La historia, al menos la premisa del título, es uno de los factores que influyen en el éxito de un título. En este caso Capcom ha optado por una trama que cuenta con mitología asiática, injusticias, traición y venganza.

La trama se desarrolla en el reino de Shinkoku, un lugar donde hace miles de años siete deidades llamadas Los Siete Generales Guardianes tuvieron que luchar contra una fuerza oscura llama Gohma para proteger a la civilización. Pero durante el festejo de la victoria el emperador del reino fue asesinado, siendo Asura, nuestro protagonista, el



La trama gira alrededor del asesinato del rey de Shinkoku, siendo Asura el principal acusado por parte de los dioses



principal acusado. Para colmo, su mujer es asesinada; su hija, secuestrada y él es expulsado del reino. 12.000 años después y tras ser despojado de todos sus poderes, Asura es despertado por una extraña voz y jura venganza contra aquellos que le expulsaron de Shinkoku.

Así pues, nuestro personaje, mitad héroe y mitad humano, se embarcará en un largo camino para averiguar por qué le traicionaron, quién está detrás de esta trampa y, sobretodo, encontrar a su hija.

Para el desarrollo de la historia han optado por un estilo similar al de una serie de anime, con diversos episodios y altibajos durante la venganza de Asura.

Asura no será el único personaje jugable, ya que Capcom anunció hace unos meses la inclusión de Yasha, el cual podrá ser controlado en ciertos momentos de la aventura. Yasha es cuñado de Asura y al igual que él, ha jurado vengarse, pero por la muerte de su hermana, por lo que será uno de los enemigos de Asura.

Combate

En lo referente al sistema de control, la acción cinemática -los a veces amados y muchas otras odiados Quick Time Events- será uno de sus principales componentes, ya que podremos controlar a Asura durante todas las escenas del juego. El título no deja de ser un hack n' slash, por lo que los mamporros a toda velocidad están asegurados.

Aquellos que no estén familiarizados con los Quick Time Events o que simplemente no estén a favor de este recurso, se encontrarán con que se han combinado de forma que no entorpecen el desarrollo del título y mantiene la intensidad de los combates gracias a los golpes de Asura y al tamaño de los enemigos.

Yasha es el segundo personaje jugable de Asura's Wrath y ofrecerá un combate basado en la velocidad

Una característica importante es el Barómetro Explosivo, un medidor que una vez lleno permitirá a Asura desplegar todo su poder. Para llenarlo el jugador deberá realizar correctamente los distintos ataques, tanto los cinemáticos como los normales.

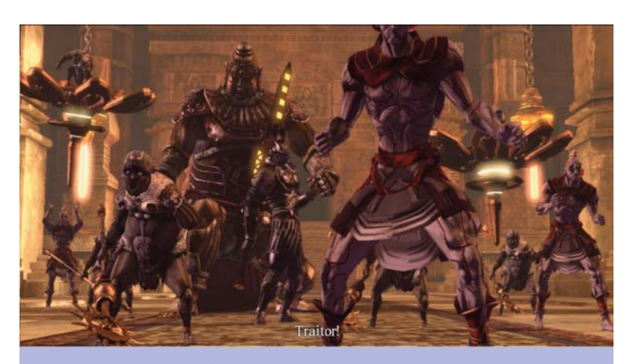
Otro añadido importante son los jefes finales, los cuales abarcarán toda la pantalla y prometerán combates largos y épicos con nuestro personaje, mitad humano y mitad dios. Uno de esos jefes finales, según ha declarado la desarrolladora, es un buda gigante del tamaño de un planeta.

En un título de este estilo es muy difícil no encontrar referencias a clásicos del género. Las aventuras de Kratos vienen a la mente cuando ejecutamos alguno de los combos de Asura, lo mismo ocurre con los títulos de Devil May Cry y el reciente Bayonetta.

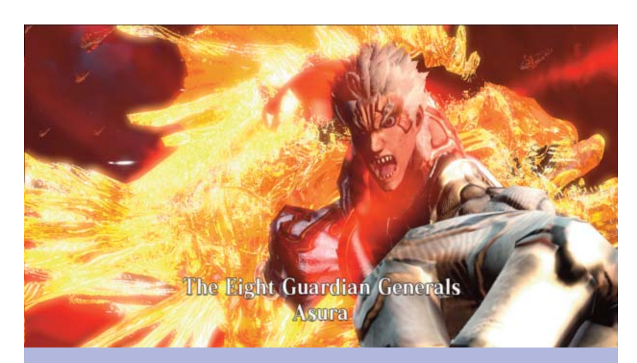
En cuanto a los gráficos, la influencia de la mitología asiática se notará desde el primer momento en el diseño de los personajes, no así tanto como en los escenarios, pues los detalles no han sido tan cuidados, pero es suficiente. Aún así, la ambientación acompañará adecuadamente a la trama del título, un factor importante. El aspecto de los personajes recordará a lo visto en Street Fighter IV, sobretodo en el caso de Asura.

Aquellos que desean probar el juego antes de que llegue a las tiendas pueden descargar la demo disponible en Xbox Live y PlayStation Network para ponerse en la piel de Asura. Esta demostración incluye dos niveles del juego y permite probar algunas de las características que hemos mencionado, como los Quick Time Events.

Asura's Wrath estará disponible para PlayStation 3 y Xbox 360 a partir del 24 de febrero.



No solo habrá enemigos gigantescos, también los habrá de tamaño más asequible con los que podremos encadenar combos



La combinación de combos y QTEs sin entorpecer el desarrollo de la historia es uno de los principales atractivos

Valoración:

En menos de un mes Capcom lanzará al mercado una nueva franquicia, algo que no ocurre muy a menudo en lo que llevamos de generación. En esta ocasión la compañía nipona ha apostado por Cyber Connect 2 para la creación de un título de acción en tercera persona basado en la mitología asiática que logre enganchar al público.

Su principal apuesta es la combinación de Quick Time Events con combates rápidos sin que resulte molesto para el desarrollo de la trama.

La venganza de Asura comenzará el próximo 24 de febrero.

TEXTO: ISMAEL ORDÁS

The Last Story

Nunca mejor dicho

En apenas un mes llegará a Europa el que será, muy probablemente, uno de los últimos títulos de importancia en Wii. Otro JRPG de calidad desembarca en la consola de Nintendo, después de su éxito en crítica y v entas en Japón

Dicen los entendidos que el JRPG está en una profunda crisis, que no ha sabido mantener la frescura. No seré lo quien los contradiga: lo cierto es que la repetición continúa de los clichés típicos del género y los tópicos del argumento y los personajes no le sientan muy bien.

Su popularidad también está en caída libre, y cada vez más títulos son condenados a no salir de tierras niponas por la pérdida de interés del resto del mundo. Por suerte, no es el caso del juego que hoy nos ocupa.

The Last Story ha sido des-



La ciudad donde se desarrolla buena parte de la historia está llena de vida. Escucharemos conversaciones, la gente se quejará al chocarse....

arrollado por Mistwalker a manos de Hironobu Sakaguchi y Nobuo Uematsu (compositor), entre otros. Viejos conocidos por su importancia en la saga Final Fantasy.

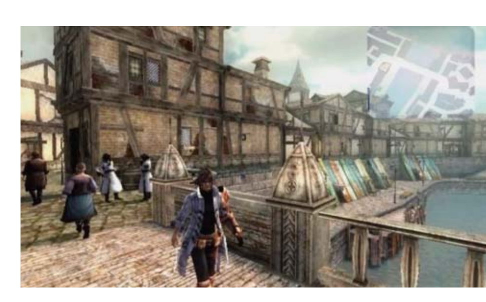
El juego nos pondrá en la piel de Zael, junto a su grupo de mercenarios. Se adentrarán en una cueva de la Isla Lázulis, donde tendrán que liquidar a unos “Réptidos” dando así la excusa perfecta para iniciar el tutorial de combate. Tras esto, el grupo conocerá a una enigmática joven llamada Lisa.

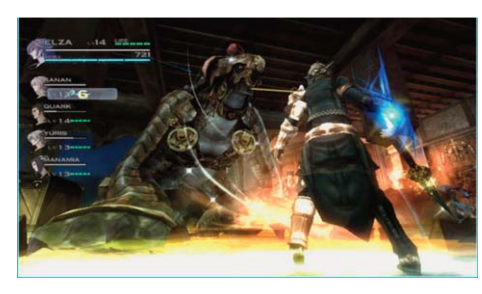
La mecánica de los combates se afronta desde una perspectiva bastante novedosa. No nos encontraremos con el típico ataque por turnos ni tampoco con un sistema de ataque en tiempo real más convencional. Manejaremos a todo el equipo al mismo tiempo la estrategia a la hora de enfrentarse a los enemigos será fundamental. Podremos, así, dar órdenes a los aliados entre otras cosas. Bastará con acerca el personaje al enemigo para que le pegue espadazos de forma automática. Algo curioso pero, al parecer, eficaz.

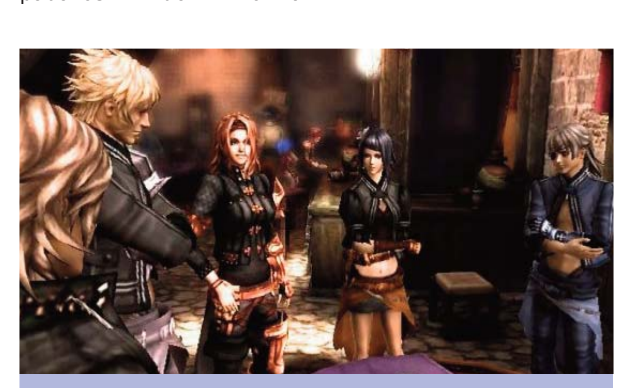
No hay transiciones para las batallas estando éstas perfectamente entrelazadas con la exploración.

El propio escenario es un factor importante en ellas pues los personajes podrán utilizarlo a su favor escondiéndose tras un muro, por ejemplo. La acción nos permite analizar la situación y trazar la estrategia. Podemos lanzar emboscadas a los enemigos y mientras atacan, los personajes no dejarán de hablar y gastarse bromas entre ellos. Y es que, otro punto fuerte del título es la caracterización de sus personajes, todos muy bien definidos, que hará que el jugador simpatice con ellos rápidamente.

El aspecto técnico parece alcanzar, por lo general, un buen nivel pero ha recibido quejas de cierta inestabilidad en algunas zonas. La banda sonora, por su parte, está firmada por Nobuo Uematsu y promete también altas cotas de calidad.







Los mercenarios se suelen reunir en un una tasca de la ciudad. Cada uno tiene su propia historia que iremos descubriendo en el juego

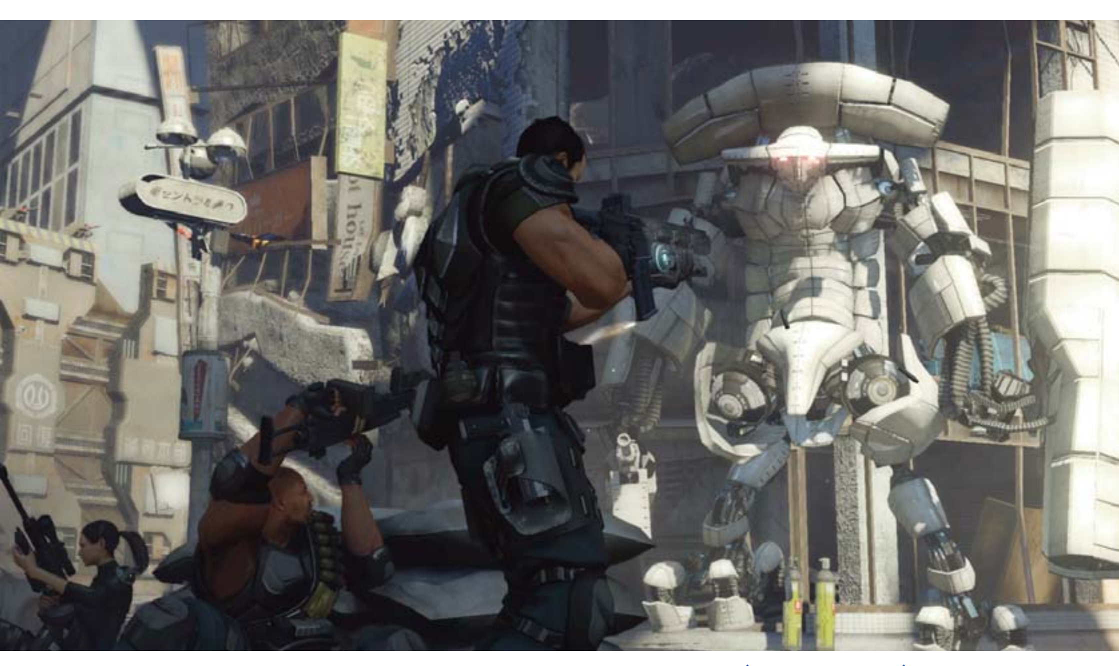
Valoración:

El título es bastante apropiado, la verdad. The Last Story es precisamente eso, la última gran historia para Wii y un ejemplo a seguir para el futuro de los JRPGs. Esperaremos ansiosos la salida en Europa del juego, el próximo 24 de Febrero, para analizarlo en profundidad.

TEXTO: OCTAVIO MORANTE

Binary Domain

Del Tokio de la mafia... al Tokio de los robots



Hasta ahora los japoneses no han tenido demasiado éxito adentrándose en ese género tan americano que es el shooter en tercera persona. Pero eso no parece haber frenado a Sega y a Toshihiro Nagoshi, padre de la serie Yakuza

¿Qué tienen en común Vanquish, Yakuza y Alpha Protocol? Sí, ya sé que los tres son juegos editados por SEGA. Sí, también sé que cuando se anunciaron no fueron de los más aclamados pese a su innegable calidad. Y sí, los tres gozan de un argumento sólido y bien definido que hace que a los amantes de los buenos guiones se nos haga una delicia re-jugarlos. Pero no es el factor común que busco. Son todos, de un modo u otro, "padres" del prometedor Binary Domain, *shooter* en tercera persona (sí, eso que hacen tan bien los gringos) desarrollado por japoneses.

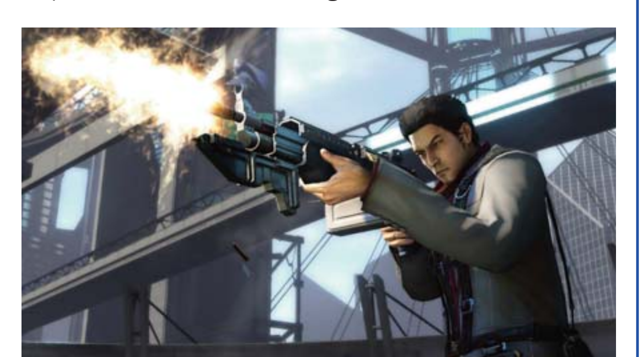
Situado en un futuro altamente mecanizado, encarnaremos a Dan Marshall, miembro algo rebelde y chulesco de un grupo de operaciones súper especiales y súper secretas que debe infiltrarse en el Tokio del año 2080 para tratar de salvar a los pocos supervivientes humanos de una ciudad completamente dominada y subyugada por robots. Dichas máquinas se han ido introduciendo en la sociedad poco a poco, con un nivel de inteligencia artificial, sensaciones y emociones tales, que se consideran, en ocasiones, humanos a sí mismos. El creador de estos robots es Amada, el presidente de la empresa de robótica más prolífica de Japón y proveedora de servicios básicos de tres cuartas partes del país, por lo que cuando la compañía se derrumba por la invasión de los cyborgs al tomar éstos conciencia de su situación, el país entero se colapsa. Es entonces cuando la ONU envía al equipo de Marshall para que solucione el problema.

Con una trama argumental inspirada en Blade Runner (sí, de Ridley Scott), una de sus principales bazas consistirá en el factor de decisión del protagonista. Este deberá planear en todo momento

qué hacer y con qué miembro de su grupo hacerlo, siendo de capital importancia la relación mantenida con cada uno de los integrantes del grupo para que acaten tus órdenes, ya sea en el campo de batalla o en el desarrollo de la historia. Por ello, el abanico de posibilidades resulta francamente impresionante, al más puro estilo Alpha Protocol.

Por si fuera poco, la estética del juego y el ritmo trepidante de la acción recuerdan poderosamente a Vanquish, sin poder dejar de disparar ni un instante o de lo contrario... game over. Aquellos con taquicardia deberán tomarse un Valium para jugar, ya que los cambios de arma, la ayuda a los compañeros caídos, los desplazamientos a velocidad vertiginosa y los continuos combates serán una constante durante todo el juego.

Baste decir que Binary Domain ha sido desarrollado por los creadores de Yakuza (que goza ya de cuatro entregas), e incluso podremos disponer del protagonista de dicha saga como contenido desbloqueable en el modo multijugador.



Los robots pasan desapercibidos como humanos en la sociedad hasta que, de repente...

Valoración:

Sin duda, Binary Domain es uno de los títulos que más expectación está levantando en el recién estrenado 2012 y, al menos de entrada, no puede tener mejores credenciales. Esperemos que el resultado final esté a la altura de las promesas realizadas. Por ahora yo confío en Nagoshi y su equipo. ¡La rebelión de las máquinas se acerca!

TEXTO: RODRIGO OLIVEROS

Final Fantasy XIII-2

Oportunidad de redención

Noel y Serah toman el relevo de Lighting y compañía en un spin off que llega avalado por la excelente crítica recibida en Japón. Con la demo en nuestras manos hemos notado cierto cambio. Pero aún queda mucho camino por recorrer

Este mismo mes llegará a nuestro país. Y los precedentes no son precisamente halagüeños. El anterior -2 fue un fiasco. Y XIII significó la confirmación de que Square-Enix ha perdido el pulso de los gustos del gran público. Desde que salió al mercado el original, ha habido una especie de conjura para intentar revertir esta situación. Los DLC's que debían haber llegado en estos dos años para completar XIII no lo han hecho. Y la rumorología afirma que de aquellos, vienen estos lodos.

La demo que desde este



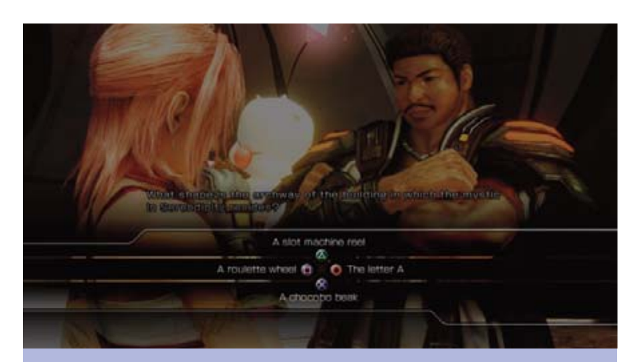
Los combates vuelven a ser muy espectaculares. Con grandes efectos y muy vistosos. No es ahí donde había que mejorar

mismo mes hemos podido disfrutar en ambas plataformas ha dejado ver un poco de luz entre tantos nubarrones. Un sistema de combate más pulido y mucho mayor grado de libertad y exploración son las bases sobre la que quiere asentarse. La calidad técnica no entra a debate. Se le presupone a un título de este calibre.

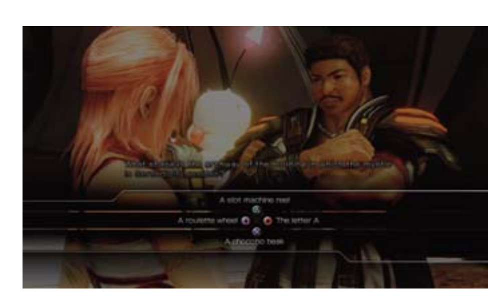
Centrándonos en el primero, la novedad más significativa la podemos encontrar en el empleo de monstruos de apoyo. Estos intentan cumplir el rol de tercer personaje del grupo. Sus cualidades vienen determinadas por su propia naturaleza. Encontraremos monstruos sanadores, de ataque o de defensa, y podemos cambiarlos según sea nuestra táctica a emplear en el combate. Otra de las novedades reseñables es que recuperamos la barra de ataque, presente en otras entregas de la franquicia. Por lo demás, el sistema no es más que una evolución a lo que vimos hace ya dos años.

Uno de los puntos más criticados, y puede que sea el que más, fue la total linealidad del título, así como la ausencia de NPC's con los que interactuar, ciudades que recorrer y mazmorras que fueran algo más que un camino que seguir. Ahora podemos decir que ese encorsetamiento al que nos limita el juego se ha paliado. Pero sigue siendo un tanto probre si lo comparamos con lo que nos ofrecen otros títulos. Cierto que no deja de ser una apreciación sesgada. Y a falta de confirmarlo con el juego completo, la primera zona, dividida en un bosque donde residen los enemigos, y una pequeña zona habitada donde socializar, permiten salirnos un poco de la línea que marca el terreno.

Pero dónde parece que el juego sigue mostrando sus vergüenzas sigue siendo en la personalidad de los personajes. El primer vistazo deja una cantidad importante de diálogos vacíos. Tanto en la pareja principal como en los NPC's con los que hemos alternado.



Incidiendo en el nivel de libertad que ofrece, vamos a poder tomar decisiones que van a tener relevancia en nuestro futuro





Valoración:

La papeleta a la que se enfrenta esta secuela es bastante significativa. La demo tampoco ha servido para aclarar muchas de las cuestiones sobre las que se debería haber trabajado en esta entrega para poder llegar a ofrecer algo que demuestre que han asimilado las fuertes críticas y se ha puesto los medios necesarios para revertir su situación. De nada valen las promesas por parte del equipo de desarrollo si estas no las vemos sustentadas por hechos tangibles.

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

Grand Slam Tennis 2

Estoy loco por el tenis ...



Grand Slam Tennis para Wii fue una prueba, la apuesta real de Electronic Arts en el mundo del tenis llega ahora con Grand Slam Tennis 2, llegan preparados y dispuestos a competir por el número uno

No es nuevo el interés de Electronic Arts por el deporte de la raqueta. Allá por 1994 puso a la venta International Tour Tennis para Super Nintendo y Megadrive con un escaso éxito tanto de público como de prensa. No se convirtió en saga anual como si lo hicieron otros juegos deportivos y EA Sports desapareció del panorama tenístico videojueguil hasta que anunciaron Grand Slam Tennis para Wii, un intento de simulador serio de tenis exclusivo para la consola de sobremesa de Nintendo, que "escondía" una gran profundidad y dificultad jugable tras una apariencia de gráficos caricaturescos y simplones. A pesar de sus bondades tampoco caló en un público acostumbrado al minijuego de tenis de Wii Sports y que no quería complicarse la vida con un título que exigía demasiada práctica y dedicación.

EA Sports lo tomó como una prueba. Una prueba para el lanzamiento de su segunda parte, que no secuela, para las consolas de Sony y Microsoft. Decimos que no es secuela porque son tantas las diferencias respecto al juego de Wii que lo único que queda es el nombre y la aparición de leyendas del deporte, algo que está muy de moda en los últimos tiempos por algún motivo, ¿será para atraer al juego a los que ya tenemos unos años o será que los McEnroe o Jordan tienen aún más tirón que

Open de Australia, Roland Garros, Open USA y Wimbledon en exclusiva. Nadal, Federer, Djokovic, Sharapova, las hermanas Williams, Borg, McEnroe, ... ¿podrá resistirse cualquier aficionado al tenis?

los Djokovic y James?

En palabras de su jefe de desarrollo, Grand Slam Tennis 2 es un simulador deportivo con la adicción de un arcade. Por lo que hemos podido ver y jugar (la demo ya está disponible en PS Store y Xbox Live) es una definición perfecta, quedando justo entre la simulación exigente de Top Spin y el arcade sin complicaciones de Virtua Tennis.

Lo que más sorprende de este Grand Slam Tennis 2 más allá de un apartado gráfico destacable, es el sistema de control de juego de nombre Total Racquet Control, aunque se puede usar un sistema clásico en el que con un stick manejamos al tenista y con los botones seleccionamos el tipo de golpe y el momento en el que lo realizamos, EA Sports ha introducido una gran novedad que es el control mediante dos sticks, con el izquierdo desplazamos al personaje y con el derecho realizamos los golpes. Aunque pueda parecer complejo, la realidad es que se le coge el truco enseguida y resulta muy sencillo y natural golpear a la bola. Dominar todos los golpes ya será más complicado. Es un sistema de control análogo al empleado en la saga de boxeo Fight Night Round, que tan buen resultado ha dado. Algo parecido se estaba desarrollando para el malogrado NBA Elite del que nunca más se supo. ¿Se implantará algún día algo parecido en FIFA o eso son ya palabras mayores?

La versión de Playstation 3 soporta el control por Move, aunque la selección del tipo de golpe se realizará mediante la pulsación de botones. No soporta control por Kinect para la versión de Xbox360.

EA Sports es experta en el género y sabe de la importancia de las licencias en los juegos deportivos. Nadal, Djokovic y Sharapova ocupan la portada PAL, junto a ellos una veintena de tenistas actuales y leyendas competirán en los más prestigiosos torneos del mundo, incluyendo los cuatro Grand Slam, que dan nombre al juego. Los escenarios se ven simplemente perfectos y los tenistas mantienen un parecido físico más que suficiente. EA Sports asegura que el mayor esfuerzo se ha realizado en que el juego de cada uno de los tenistas sea lo más parecido al real, así como en crear distintos tipos de juego para que podamos seleccionar cual de ellos va a tener el tenista que creemos, con el cual vamos a jugar en los múltiples modos de juego que se han incorporado a este prometedor GSL2.





Valoración:

Fútbol, boxeo, beisbol, hockey sobre hielo, (olvidemos el baloncesto), ... ¿que le falta a EA Sports, sí, el tenis. Pues ya no, llegan dispuestos a plantar cara a los Top Spin y Virtua Tennis, y lo hacen con un título equilibrado entre simulador y arcade y un sistema de control novedoso sin necesidad de dispositivos de control por movimiento. De lo acertado, divertido y preciso que sea este sistema de control dependerá en buena manera el resultado final de Grand Slam Tennis 2. El resto de aspectos (gráficos, técnicos, licencias, ...) parecen estar asegurados. En menos de un mes nos leemos por aquí y comentamos en que queda la apuesta de EA Sports.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN



MotorStorm RC

Llegan los coches de radio control

Cincos años después de ser los encargados de inaugurar el catálogo de la última consola de sobremesa de Sony, Evolution Studios se encuentra en la misma situación, solo que ahora le toca el turno a PS Vita.

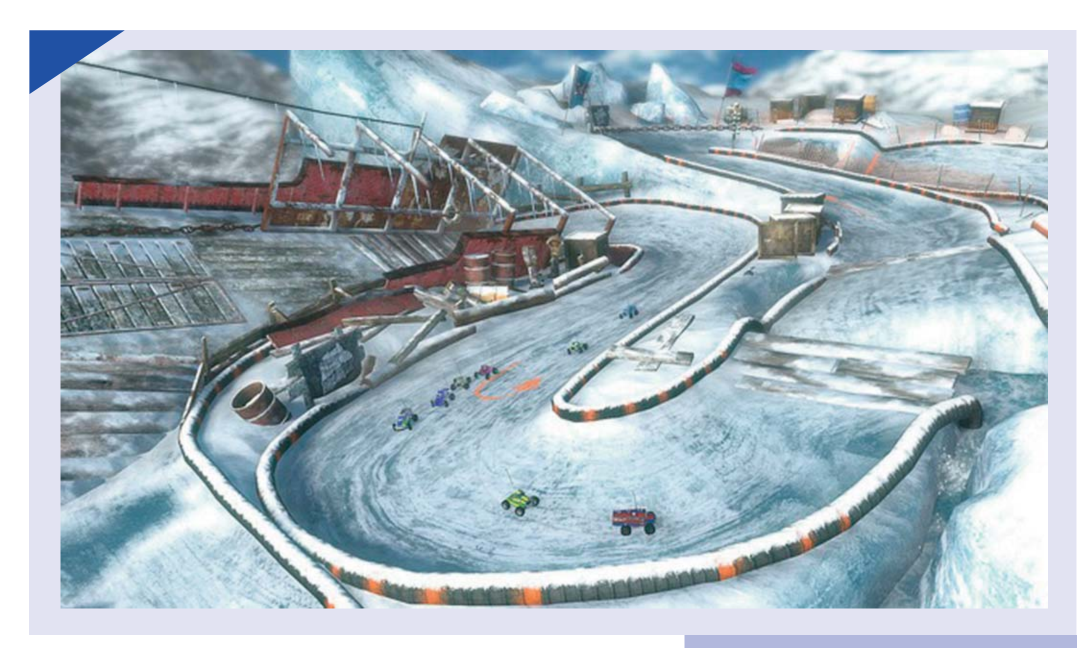
En esta ocasión el estudio ha optado por dar un nuevo enfoque a la saga MotorStorm haciendo un spin-off para PlayStation Vita. Para ello abandona los 4x4 y motocicletas de gran cilindrada para dar paso a coches de radio control. Un cambio que puede venir bien a la saga para actualizarse después de MotorStorm Apocalypse, un título que no funcionó demasiado bien y que casi lleva a la ruina a la propia desarrolladora pese a ser un trabajo notable.

Podría decirse que se trata de un MotorStorm en miniatura, pero seguirá ofreciendo rasgos propios de sus hermanos mayores. El manejo de coches de radio control conlleva que cuente con una jugabilidad muy arcade -si la comparamos con anteriores entregas- y que seguro recordará a clásicos del género.

Esta versión a radio control incluirá 8 vehículos -rallys, buggies, camiones...- y hasta 16 circuitos inspirados en otros lanzamientos de la serie, por lo que no faltarán escenarios nevados, apocalíticos, junglas y desiertos, entre otros.

Para el sistema de control Evolution Studios ha optado por utilizar los dos sticks para controlar el coche, tanto para acelerar como para girar. La idea es ofrecer un sistema que se asemeje lo máximo posible a controlar un coche de radio control. Ya veremos si lo consiguen.

Las posibilidades de conexión será uno de los puntos fuertes del título, ya que aprovechará una de las características más comentadas por Sony a cerca de su nueva consola portátil: compartir partidas. Al ser un título que también estará disponible para PlayStation 3, los jugadores podrán pasar sus partidas de una consola a otra y continuar jugando en otra



plataforma.

Las posibilidades multijugador todavía no se han detallado, ni las modalidades que incluirá, pero sí se ha confirmado que utilizará la opción crossplatform, por lo que será posible que usuarios de PlayStation 3 y PS Vita jueguen juntos.

En lo referente al apartado técnico se espera que luzca un buen aspecto para tratarse un título de lanzamiento y desarrollado por una first party, pero serán los que vengan después los que realmente muestren el potencial de la nueva máquina de Sony.

El 22 de febrero aterrizará junto a PS Vita para intentar hacerse un hueco entre los títulos de lanzamiento imprescindibles para esta nueva consola.

Las carreras tendrán lugar en diferentes tipos de circuito: nevados, junglas, desiertos...

Habrá un total de 8 tipos diferentes de vehículos que se controlarán mediante los dos sticks: uno para acelerar y otro para girar

Valoración:

Después de MotorStorm Apocalyse, título que no fue tan bien recibido como las nuevas entregas, Evolution Studios vuelve a la carga con un nuevo para PlayStation 3 y también para PS Vita.

En esta ocasión los coches a radio control serán los protagonistas de un título que mantendrá el toque extremo de la saga, pese a la miniatura de los vehículos. La posibilidad de cruzar plataformas a la hora de jugar es una de las grandes bazas de esta nueva entrega.

MotorStorm RC estará disponible a partir del 22 de febrero.

TEXTO: ISMAEL ORDÁS

FIFA Street

El fútbol vuelve a tomar la calle



Han pasado cuatro años desde que el último Fifa Street saliera a la calle. Y muchas cosas han cambiado desde entonces. Con la franquicia de FIFA instaurada como referente en juegos de fútbol, ahora quieren llevar su dominio a la calle

Basta dar un vistazo rápido para darse cuenta que todo ha cambiado en este renacimiento. Lo primero que sorprende y si sois mínimamente seguidores de la serie numerada es su apartado gráfico. Los grotescos modelados de aquel entonces han dado paso a los mismos que FIFA 12. Y es que se ha reutilizado mucho código a la hora de escribir esta versión. Pero empleado en una forma mucho más desenfadada. Comparten componentes. Pero no resultado final. Aquí va a prima la diversión por encima de todo.

Ésta es la máxima del juego. Divertir sin llegar a recurrir a lo absurdo como antaño. Paterson, alma y máximo responsable de la franquicia FIFA - y bajo su paraguas, los años más gloriosos de la serie - ha tomado las riendas para dirigir este proyecto. Y lo ha hecho recurriendo la lógica. Si tiene que ser un juego de fútbol callejero, qué mejor forma que embriagarse de cómo se juega al fútbol en la calle. Sea cual sea el lugar donde se practique. El propio creativo lo resume en una sola frase: "*¿Para qué vamos a inventar movimientos absurdos? Solo hace falta navegar por Youtube para ver movimientos que solo hace falta recrearlos.*" Y razón no le falta.

Pero si FIFA 12 ya se encarga de plasmar un partido de la forma más creíble posible, FIFA Street debe buscar su elemento diferenciador. Y este pasa por primar por encima de todo el concepto de fútbol de ataque sobre cualquier otra cosa. Y eso sin olvidar que el fin es buscar la diversión. Aunque ésta pase por muchos momentos por la humillación del rival de turno. Pero es que aquí se disfruta mucho más haciendo un caño o un sombrero que ganando al rival por un 1-0. Aquí la táctica queda supeditada al espectáculo.

Donde sí que se ha incidido ha sido en trabajar en un control

mucho más enfocado al regate y la individualidad que su hermano. Pero lejos de estar basados en engorrosas combinaciones, se ha optado por la intuición. Sus programadores aseguran que tal ha sido el grado de simplificación que solo tardaremos dos partidos en ser capaces de hacer auténticas filigranas.

38 serán los escenarios que podamos recorrer. Y entre todas ellos contamos con representación estatal, ya que la Plaza de Catalunya va a ser uno de los lugares donde los genios del balompié se den cita. Y sobre ellos nos desenvolveremos a través de sus modos de juego. Aunque va a contar con un modo principal o carrera denominado World Tour - tradicional, en el que nos batiremos con equipos de todo el mundo -, nos ha llamado poderosamente la atención otros más secundarios. “Last Man Standing” nos propone un partido en el que iremos perdiendo un hombre cada vez que metamos un gol, ganando el primer equipo en quedarse sin jugadores. O “Panna Rules”, donde la humillación toma su máxima expresión. Los piques están asegurados.



Hay hasta 38 localizaciones distintas y que recorren prácticamente los cinco continentes

Valoración:

Cuando FIFA Street estuvo en el mercado, pocos eran los que lo tenían como un objetivo prioritario. Pero su ausencia durante estos cuatro años nos ha hecho añorar esta otra forma de ver el fútbol. Si es capaz de coger los trazos de FIFA 12 y dotarlo de su particular personalidad, podemos tener uno de esos juegos basados en deportes, que aunque estén basados en lo mismo, siempre acaban dándonos algo diferente.

Si no ocurre nada que lo impida, debe estar llegando a las tiendas la tercera semana de marzo.

TEXTO: GONZALO MAULEÓN


GAMES TRIBU
TODOS LOS MESES


NE MAGAZINE
EN TU PANTALLA

ASÍ ANALIZAMOS

0-25	Probablemente hacerse con un juego de este calibre esté entre las peores decisiones de tu vida. Jugándolo sólo conseguirás ganarte una úlcera crónica
25-49	Puede ser una buena opción si lo que buscas es un posavasos de diseño. Si por alguna casualidad buscas un juego, es mejor que mires para otro lado
50-55	Típico regalo de tía que acude a tienda de videojuegos en busca de algo para la comunión de su sobrino. Puedes darle una oportunidad. Pero... con reparos
56-60	Vale, no es tan malo. Incluso si eres un freak empedernido del género, puede que incluso llegado el momento te puedas plantear su compra
61-70	Un buen juego. Sin alardes. Puede formar parte tranquilamente de tu colección sin miedo a que las visitas acaben señalándote con el dedo
71-80	Un juego recomendable. No es un vendeconsolas, pero que desde GTM recomendamos su compra. Lo que en argot consolero denominamos AA
81-85	Venía pegando fuerte. La prensa lo ha seguido con entusiasmo. Y ha acabado por confirmar todo lo bueno que el juego traía. Los AAA comienzan aquí
86-90	Es un imprescindible en tu colección. Si buscas una colección de calidad, estos juegos no deben faltar nunca en tu estantería
91-100	El lugar de los elegidos. Los juegos por los que un sistema será recordado. Aquellos que el no jugarlos, está tipificado como condena eterna moral

desarrolla: konami · **distribuidor:** konami · **género:** acción/aventura · **texto/voces:** cast/ing · **pvp:** 39,90 € · **edad:** +18

Metal Gear Solid HD Collection

Reedición de lujo con logros y trofeos

En una época donde las reediciones en HD son cada vez más criticadas por lo poco que aportan, otras sin embargo se convierten en un auténtico regalo para los fans



Metal Gear Solid es sinónimo de calidad. Es uno de los grandes valores que aún le quedan a Konami. Y estaba cantado que más pronto que tarde acabaría llegando algun recopilatorio. Pues ese ha llegado. Nada menos que cinco juegos. A los tres que salen en la carátula, a saber: Metal Gear Solid 2, Metal Gear Solid 3 y Peace Walker. Los dos primeros en sus versiones Substance y Subsistance, con la retahíla de añadidos con respecto a los primigenios que esto significa. Y dos en forma de extra, los originales de MSX Metal Gear Solid y Metal Gear Solid 2: Solid Snake. Es muy complicado encontrar una oferta mejor si atendemos a lo que cuesta y a lo que llega a ofrecer.

A estas alturas no vamos a redescubrir la serie. A nivel argumental siguen siendo los mismos que ya aparecieron tanto en la generación pasada, como en PSP. Pero para este recopilatorio han tenido diversas mejoras a nivel técnico. Y estas al fin y al cabo nos hacen afirmar sin ningún

En un mismo recopilatorio tenemos a MGS 2, MGS 3, MGS Peace Walker y los dos originales de MSX

miedo que estamos ante las mejores versiones de los mismos.

Tomando por un lado el segundo y el tercer capítulo, esas mejoras se pueden apreciar en dos campos de forma clara y de un simple vistazo. Como buen relanzamiento en HD que se tercie, se nota en una comparativa directa con sus homónimos de PS2 el trabajo que se ha desempeñado en dotarlo de una mayor resolución, texturizado mucho más definido, una cierta mejora a nivel de carga poligonal y una evidente subida a nivel de refresco en la pantalla. Las “rascadas” que pegaba la consola para intentar mover Metal Gear Solid 3 eran evidentes. El limitado hardware provocaba de manera cíclica, y sobre todo en entornos abiertos, caídas de frames. Estas también estaban presentes en el segundo capítulo, pero mucho menos acusadas en duración y reiteración. Ese problema ha sido totalmente resuelto en esta entrega. El framerate se mantiene sólido y estable como una roca.

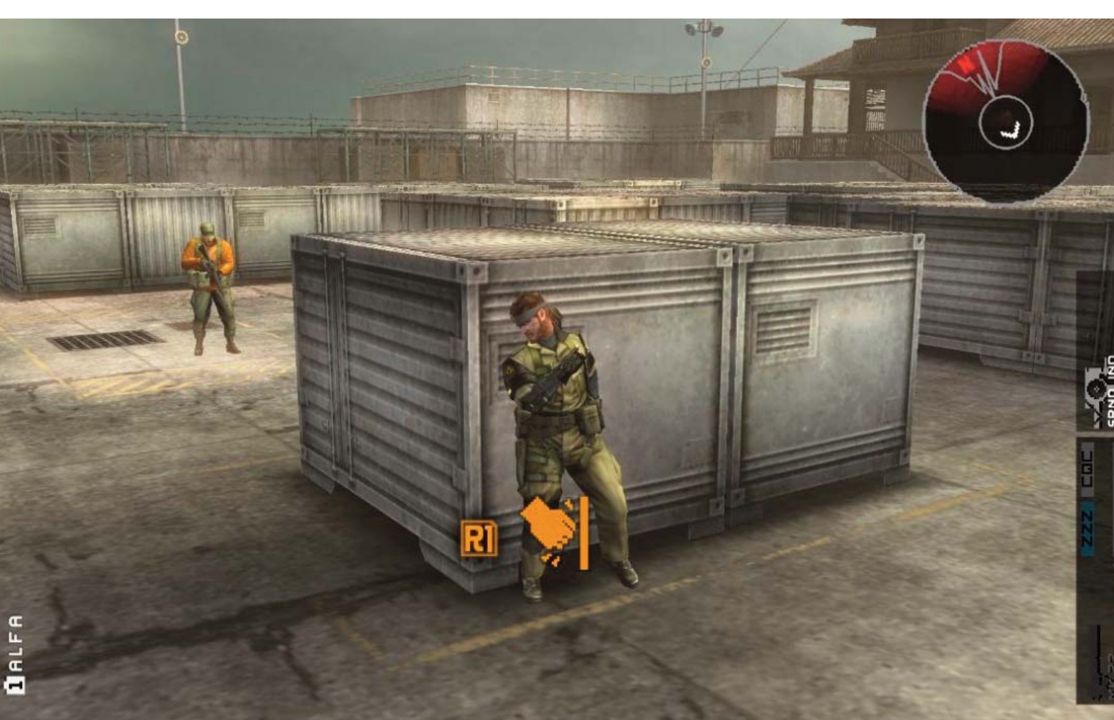
La otra mejora evidente la encontramos en el campo de la jugabilidad. Aunque ámbas versiones se han adaptado bastante bien a los nuevos pads, a título personal encuentro mejor trabajado el resultado final en la versión para X360. El control con el pad en la máquina de Microsoft ofrece un mayor feeling. Pero esto no deja de ser cuestiones puramente personales. El juego con el DualShock3 es perfectamente jugable.

En cómputos globales, volver a vivir estas dos maravillas de los videojuegos evoca sensaciones tan intensas que parece que nunca pasen los años para ellas. El primero salió hace una década. El segundo hace 7 años. Pero si salieran hoy en día a buen

Cuestión de logros

Muchos lo negarán. Pero la realidad dicta lo contrario. Los logros y trofeos siguen siendo a día de hoy un aliciente que muchos jugadores tienen en cuenta.

Esta remasterización presenta una diferencia notable en ese aspecto según sea la versión por la que optemos. Si elegimos la versión de PS3, cada título tiene su listado de trofeos de forma independiente. Cada juego, su platino. Sin embargo esto no ocurre en X360. MGS 2 y MGS 3 han sido unidos en un único pack. Esto tiene como repercusión directa que no todos los trofeos de PS3 tengan su reflejo en los logros de la máquina de Microsoft. Sin embargo sí que se ha decidido otorgar de listado de logros propio y completo para Peace Walker. Una extraña decisión.







seguro que coparían las listas de ventas de medio mundo.

No tan brillante se encuentra el trabajo realizado con Peace Walker. El juego salió para PSP. Y la programación solo permite los milagros justos.

Los modelados cumplen el expediente. Pero nunca llega a ocultar su origen. A pesar de que en la portátil de Sony alcanzó prácticamente los límites de ésta, el paso a las plataformas de sobremesa actuales no ha sido precisamente eso, un paso. Ha sido casi como el Camino de Santiago. Y se nota. No os va a entrar por los ojos.

Sin embargo esta versión sí que viene a paliar uno de los grandes hándicaps del juego. El que sobre el papel debía de ser un título sobresaliente, se vio lastrado de forma casi insultante por un sistema de control tan duro como yo no tengo el placer de recordar. No fueron ni uno ni dos los que dejaron el juego por





imposible porque nos faltaban botones por todos lados. Las reclamas al cielo por un segundo stick para PSP tuvieron con Peace Walker una razón más para criticar el diseño de la máquina. Pero con él tampoco hubiéramos solucionado la papeleta.

Bien, ahora con la versión para PS3 y X360 no quedan excusas. El control es como debía estar pensado cuando comenzó su desarrollo en una mesa de dibujo. El mismo que toda la saga salvo pequeñas variaciones puntuales para las novedades típicas de cada nueva entrega. El poder jugarlo ahora en condiciones va a poder acercar a los jugadores a uno de las historias mejor trazadas y guionizadas de toda la serie.

Y si antes por cuestiones subjetivas nos decantábamos por la versión para X360, en este capítulo nos debemos posicionar en favor de la version para PS3. Y aquí sí que pesa las razones objetivas. Peace Walker HD nos ofrece la posibilidad en la máquina de Sony de transferir nuestra partida de PSP del juego original y poder continuarla en el salón de casa, en tele grande y con un mando como Dios manda. Pero esta transferencia también puede darse a la inversa. Podemos continuar en nuestra PSP la partida iniciada en PS3.

Los otros dos juegos que nos quedan por repasar, pueden ser jugados a través del menú de Snake Eater. No dejan de ser meras curiosidades, pero se agradece el detalle de haber sido incluídos. Al menos se les debería dar una oportunidad para conocer cuáles fueron los inicios de Metal Gear Solid.

Conclusiones:

El sabor que deja este recopilatorío es objetivamente bueno. Y si eres u fan de la serie, la satisfación de volver a jugarlos en HD y con extras, aún mayor. Probablemente el recopilatorio HD que más merezca la pena ahora mismo.

Alternativas:

Las únicas alternativas que puedes encontrar a ellos son los originales. Pero si los ponemos frente a frente, nos quedamos de largo con esta versión. Pero de largo.

Positivo:

- 5 juegos a precio reducido
- Y dos son auténticas joyas

Negativo:

- Peace Walker no ha salido tan bien
- Es inevitable: No está el de PSX

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	90
sonido	90
jugabilidad	80
duración	90
total	87

Una segunda opinión:

Si eres un fan de la serie, es una compra obligada. Si eres de las nuevas generaciones y te has estrenado con el 4, también. Es difícil encontrar los motivos por los cuales no deberías comprarlo. Así que solo queda recomendar su compra.

Jose Luis Parreño



desarrolla: headstrong games · **distribuidor:** sega · **género:** shooter · **texto/voces:** cast/inglés · **pvp:** 49,95 € · **edad:** +18

The House of the Dead: Overkill

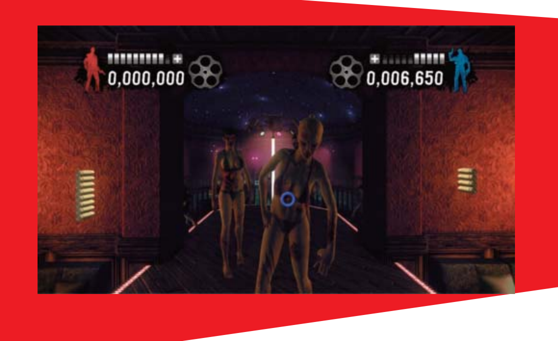
Versión Extendida

The House of the Dead: Overkill logró unos buenos resultados en Wii a pesar de que no parecía que tuviese su público en la consola de sobremesa de Nintendo. Ahora da el salto a PS3, y lo hace a lo grande

Creo que nunca olvidaré la primera vez que vi la arcade de House of the Dead. No era la mejor de los recreativos, ni la más espectacular, ni la que tenía mejores gráficos o sonidos. Pero tenía algo, algo de lo que las otras adolecían, algo que te hacía "invertir" tus monedas en ella en lugar de otras, algo que te hacía esperar la cola mientras otras estaban vacias, algo que te enganchaba a ver como otros jugaban aunque ya te la sabías casi de memoria. Todos soñábamos con tener esa recreativa en casa, hubo conversiones a consola buenas, regulares y malas, pero ninguna llegó a hacer justicia a ese algo que tenía la arcade y que no se supo (o pudo) llevar a las consolas domésticas. Headstrong Games lo ha conseguido, por fin tenemos un House of the Dead en casa a la altura del original, y en muchos aspectos aún mejor. Tras esta introducción del abuelo Cebolleta, con final en forma de conclusiones vamos con el análisis.

House of the Dead: Overkill para Wii fue un juego bueno, que aprovechaba el control por Wiimote, actualizaba algunas mecánicas de la saga a los nuevos tiempos y la acercaba al cine de Quentin Tarantino y Robert Rodriguez, con su mezcla de terror, humor, excesos de todo tipo y producción cutre. Sí, pero aún así le faltaba algo. Cuando se anunció House of the Dead: Overkill Extended Cut para PS3 la mayoría nos temimos otro simple remake en HD aprovechando los parecidos del Move con el control de Wii. Nos equivocamos, ¡y de que ma-

Sega ha anunciado The House of the Dead 3 y 4 HD para PSN. Mucho nos tememos que poco tendrán que ver con el excelente trabajo de este Overkill EC

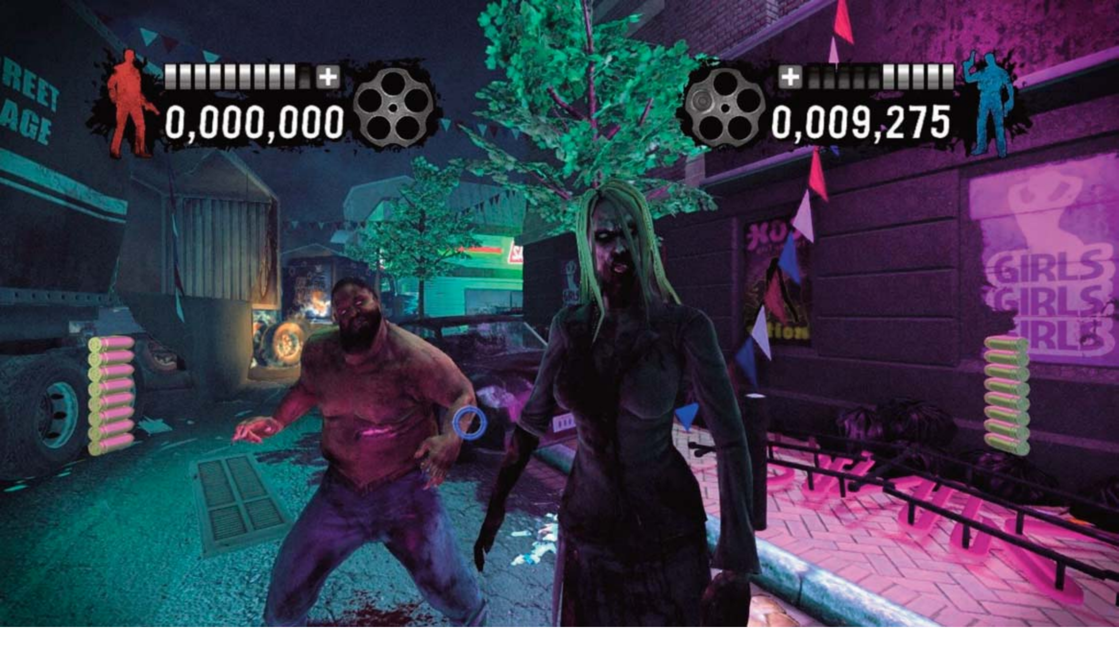




nera! Hay que felicitar a Sega y Headstrong Games por no haber tomado el camino fácil. Han cogido la esencia de la saga y la han traído al siglo XXI, actualizando lo que había que actualizar y dejando lo que hizo de House of the Dead una franquicia de éxito.

Overkill es un shooter sobre raíles clásico, el juego nos lleva por una serie de escenarios (nueve en este caso), por los que van apareciendo zombies y criaturas de todo tipo a los que deberemos eliminar apuntando con el Move (se puede jugar con el Dualshock pero el juego pierde toda su gracia). Para finalizar cada una de las misiones nos las veremos con un jefe final que nos pondrá las cosas un poco más difíciles. Sí, solo un poco más difíciles, uno de los pocos peros que se le puede poner a House of the Dead Overkill es su escasa dificultad, más escasa aún si la comparamos con la de los juegos clásicos, que pasaron a la historia por el sufrimiento y la cantidad de monedas que hacían falta para terminarlos. Es cierto que al terminar la campaña por primera vez se desbloquea la edición del director, significativamente más difícil y con novedades menores respecto a la primera vez que jugamos. Pero ni aún así la dificultad supondrá un gran reto a los expertos en el género, que deberían ser los primeros a tener en cuenta a la hora de acometer un desarrollo tan particular como este.

Repartidos por los escenarios hay objetos, munición y nuevas armas que nos ayudarán en nuestra misión. Uno de los grandes aciertos de Headstrong Games es la selección y equilibrado de armas, todas son válidas y ninguno es demasiado mejor que las otras, dependerá de la situación y de nuestros gustos personales la elección en cada momento. Esto es particularmente importante en los enfrentamientos con los jefes finales, que tienen pun-



tos débiles a los que deberemos atacar, y para los cuales será mejor un arma u otra. A lo largo de las misiones iremos acumulando dinero en función de nuestro acierto a la hora de eliminar enemigos, para al final de la misma mejorar nuestras armas o comprar nuevas. Esto proporciona una componente táctica interesante, aunque no pasa de ser algo totalmente testimonial en un juego en el lo que manda es nuestra puntería, velocidad y reflejos.

Es una pena que el estudio de desarrollo no haya contemplado la posibilidad del juego online (o si la ha contemplado no se ha implementado). Probablemente no se haya introducido porque en un título tan frenético como este, un pequeño lag de conexión puede dar al traste con la experiencia jugable. Sí podremos en cambio compartir tiros con un amigo en la misma PS3, muy divertido pero se hace aún más sencilla la aventura, la dificultad se debería haber incrementado más en este modo para dos jugadores.

Terminamos el repaso a los aspectos jugables con el control y la duración, del primero nada que objetar, Playstation Move demuestra una vez más su excelente precisión, responde perfectamente a nuestros movimientos y no hay lag apreciable. Incluso con dos jugadores simultáneos la experiencia es totalmente satisfactoria. Es muy recomendable adquirir alguna de las pistolas que se venden para el Move por un precio irrisorio, la postura de la mano al apuntar mejora, y por lo tanto las sensaciones jugables, parece que estas jugando a una de esas recreativas de principios de los noventa.
La duración ha sido uno de los aspectos más criticados de este House of the Dead Overkill Versión Extendida. No es un juego largo, se puede acabar en 3 o 4 horas pero ¿cuanto duraban los clásicos? este tipo de juegos tienen su baza principal en la rejugabilidad y no en una campaña larga, que se podría hacer tediosa y sería muy difícil de hacer tan in-

teresante, rápida y frenética como se requiere. El Director´s Cut que se desbloquea al finalizar la campaña es un añadido interesante que dobla la duración del juego, y sobre todo el reto que supone superar tus propias puntuaciones y sobre todo

Al terminar la campaña se desbloquea el Director´s Cut, ligeramente más difícil y con novedades respecto a la primera pasada. Una excusa perfecta para rejugar este HotD

las de tus amigos, te harán jugar una y otra vez, si la mecánica te atrae. Es un juego perfecto para echarle media hora al volver de clases o el curro sin mas complicaciones ni problemas. En mi caso, se ha instalado en una de las estanterías de fácil acceso junto a la PS3, y no será fácil que salga de ahí.

Gráficamente es donde el juego ha sufrido una mayor revisión. Sin llegar a ser un título puntero en este aspecto, sí podemos afirmar sin ninguna duda que es el mejor House of the Dead visualmente hablando. Y no solo nos referimos a las mejoras técnicas en cuanto a poligonización de enemigos y escenarios o texturas mucho más cuidadas que en anteriores títulos de la saga. El apartado artístico es aún mejor que el técnico con un diseño de personajes y escenarios francamente notable. Se ha buscado una estética del cine de terror de los años 80 y 90, a las que han homenajeado recientemente Tarantino y Robert Rodriguez, el resultado es un apartado visual muy divertido y con mucha personalidad y un gran sentido del humor, algo de lo que va sobrado el juego que analizamos.

El apartado sonoro acompaña perfectamente al juego, y ayuda a crear la atmósfera en la que el estudio de desarrollo ha decidido introducirnos.



House of the Dead: Overkill para PS3 soporta diferentes tipos de 3D. Es inpagable jugarlo con las gafas de colores, como en los viejos tiempos

Conclusiones:

¿El mejor juego para PS Move? si no el mejor, es sin duda el más divertido. Un perfecto homenaje a los recreativos de los 80 y 90, a una de las sagas más clásicas de entonces y al cine de terror de aquella época.

Alternativas:

A pesar de que el control del move se presta a los shooter sobre raíles no se han lanzado muchos, y los que están disponibles no llegan al nivel de calidad del juego que nos ocupa.

Positivo:

- *Diversión en estado puro.*
- *Homenaje a los juegos y el cine de los 80s y 90s.*

Negativo:

- *Se hace corto y fácil.*

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	73
sonido	75
jugabilidad	84
duración	68
total	**81**

Una segunda opinión:

Este juego es pura nostalgia, mezcla sabiamente la de los salones recreativos con la de las películas de serie B.Si te criaste con unos y otras, este es tu juego.

Dani Meralho



desarrolla/distribuye: sega · **género:** plataformas · **texto/voces:** castellano · **pvp:** desde 3,99 € · **edad:** +4

Sonic CD

Porque a veces las compañías sí nos escuchan

El dichoso jueguito se ha hecho esperar. Mientras que los Sonic de Mega Drive están emulados hasta en la sopa, el clásico de Mega CD se nos seguía negando, hasta que un día apareció un fan muy entregado y...



Admitámoslo, la Mega CD no está precisamente en el olimpo de las consolas. Aunque el malogrado add-on de Sega contó con auténticos juegazos exclusivos, en general la historia lo recuerda como un fracaso. Pero títulos como Final Fight CD y Sonic CD constituían razones sobradas para poseer uno de estos cacharros. La única aventura del erizo azul para Mega CD fue una obra excelente, ambiciosa por su original mecánica de juego y memorable tanto por su jugabilidad meticulosamente cuidada como por esa sensación apremiante de que, tal vez, Robotnik sí podía ganar en esta ocasión (porque antes le llamábamos Robotnik y no Eggman). No en vano, el futuro ya parecía pertenecerle.

Éra ésta la base de la frescura de Sonic CD, lanzado originalmente en 1993 y que vuelve ahora con la misma fuerza que

Sonic CD aparece en 1993 para convertirse en un éxito instantáneo gracias a su original mecánica de juego, su gran jugabilidad y su épica banda sonora





entonces en prácticamente todas las plataformas disponibles. Debíamos guiar a Sonic por escenarios llenos de enemigos, trampas y nuevos mecanismos y efectos, pero la clave de todo era la necesidad de explorar estos escenarios en dos momentos diferentes de la línea temporal: un pasado lleno de color, aún salvable, o un futuro conquistado por nuestro villano gordo favorito y contaminado por sus interminables invenciones robóticas. Así mismo, mientras que Sonic 2 y Sonic 3 animaban al jugador a disfrutar de largas carreras por enormes escenarios muy abiertos y llenos de recovecos, claramente Sonic CD se basaba más en el primero de la serie, y requería una mayor prudencia y mejores reflejos, dado que todas las zonas estaban plagadas de obstáculos, llegando a resultar a veces francamente difícil pegarnos una buena carrera, a pesar de que el diseño de niveles se cuenta entre los mejores de toda la franquicia. Además, la sensación general del juego era más agobiante: ¡teníamos un futuro que salvar! Para colmo de males, Robotnik había secuestrado a Amy Rose (la mayor admiradora de Sonic, autoproclamada novia suya) y construido un duplicado robot del erizo capaz de darle caza sin cansancio. Y por si todo eso no fuera suficiente, volvíamos a estar solos en nuestra misión. En las revistas de la época nos contaban que Tails estaba “de vacaciones”, aunque lo cierto es que Sonic CD se desarrolló de forma paralela a

El enfrentamiento contra Metal Sonic, grabado para siempre en las retinas de los fans



Sonic 2, el juego en el que se introduciría al zorro de dos colas por primera vez y que acabaría por lanzarse antes al mercado.

Sonic CD fue editado también dentro de la línea Sega PC en los 90, y dentro de algún que otro recopilatorio de roms en la pasada generación de consolas. Pero una conversión en condiciones seguía sin llegar y los fans pensábamos que este clasicazo de las plataformas estaba condenado al olvido o, como mucho, a salir en forma de rom emulada en los diferentes servicios de descarga actuales. Pero Christian Whitehead tenía una idea distinta: sin ingeniería inversa, sin tocar el código del original, sino únicamente mediante su conocimiento minucioso del mismo y la creación de un motor propio, consiguió mover el juego a 60 fps constantes y en pantalla panorámica. Y Sega, como propietaria que es, pudo haberle cortado las alas tajantemente como es más o menos habitual en el mundillo, pero parece que optaron por el pragmatismo. ¿El resultado? Sonic CD llega co-desarrollado oficialmente por Whitehead.

Reclutar a un fan experto que pensaba hacer el trabajo por amor al arte de todas maeras tiene ventajas evidentes, en la forma del mimo y esfuerzo que se aprecian a simple vista cuando le dedicamos un rato a este "nuevo" Sonic CD. No sólo el framerate y un control sin fisuras, sino la inclusión tanto de los extras del juego original como de nuevos contenidos desbloqueables. Entre ellos, la posibilidad de jugar con Tails, cuya habilidad para volar da un nuevo giro a la exploración de niveles, permitiéndonos alcanzar algunos recovecos que antes se nos podían escapar.



Los "special stages" son los que se han visto más beneficiados del cariño invertido en la conversión. Sea cual sea la plataforma en la que juguemos, su mayor nitidez y fluidez saltará a la vista. La versión para dispositivos iOS incluye, además, soporte para pantalla retina.

Motor a medida, 60 fps constantes, dos bandas sonoras, pantalla retina, nuevos extras... ¿Qué más?

Pero no acaban ahí los detalles. Si los del erizo hubieran elegido el camino más corto, nos habrían puesto en descarga la rom con la banda sonora americana o la japonesa, a su criterio, y a correr. Al fin y al cabo, Sonic CD fue uno de esos casos en los 90 en que los americanos pretendían reinventar una rueda que funcionaba perfectamente, y cambiaron los temas musicales japoneses por otros de creación propia. Casi 20 años después el debate sobre qué banda sonora es mejor sigue abierto, así que, puestos a hacer un port como Dios manda, ambas están disponibles. Bravo por Sega.

Como únicos puntos flacos podemos citar que no todas las voces originales están incluidas por motivos de derechos de autor, y que algunos puntos concretos han sido modificados para que Sonic no se transporte "por accidente" al futuro al correr a gran velocidad durante cierto tiempo. El cambio tiene sentido, pero puede no gustar a los más puristas.



Conclusiones:

Sega podría haber optado por la vía fácil y habría sido comprensible. En lugar de eso, tenemos un motor creado desde cero, mejoras gráficas, la misma jugabilidad impecable de siempre, las dos bandas sonoras originales y nuevos extras por desbloquear. Sonic CD es el ejemplo de cómo revivir un clásico como merece.

Alternativas:

Tanto en la App Store como en Xbox Live y PSN contamos con todos los Sonic clásicos. Más recientemente, Sonic 4 y Sonic Generations.

Positivo:

- Un port con mejoras, a la altura de las expectativas, y no una rom emulada
- 60 fps constantes
- Contar con las dos bandas sonoras
- Tails como personaje desbloqueable

Negativo:

- Contadísimos cambios que pueden desagradar al jugador veterano
- La banda sonora no incluye todas las voces originales

TEXTO: CARLOS OLIVEROS

gráficos	60
sonido	90
jugabilidad	95
duración	80
total	**80**

Una segunda opinión:

Por 5€ es un crimen que no te hagas con uno de los mejores Sonic en 2D de todos los tiempos. Si no está en tu colección ya, es que no eres aficionado a los videojuegos.

Gonzalo Mauleón

desarrolla: rebellion · **distribuidor:** konami · **género:** acción · **texto:** castellano · **pvp:** 59,90 € · **edad:** +18

Never Dead

Acción y desmembramientos

De la mano de Rebellion llega un nuevo título con propuestas jugables bastante atípicas que amplia el ya ancho catálogo de acción de Xbox 360 y Playstation 3.



Rebellion es históricamente una compañía con un porfolio bastante irregular. Entre sus lanzamientos encontramos juegos como el sandbox de Los Simpsons, el genial Alien Vs Predator de 1999 para PC, o el regular título de homónimo nombre lanzado hace un par de años. También es la encargada de desarrollar numerosos ports y juegos de licencias célebres desde tiempos inmemorables. Rara es la noticia de un juego conceptualizado por la compañía, y cuando es así, vale la pena seguirle los pasos. Sin hacer demasiado ruido llega al mercado Never Dead, un título cuyo seguimiento es tan prometedor como desconcertante. Veamos el porqué.

Never Dead nos mete en la piel de Bryce, un cazador de demonios de 500 años inmortal. Anteriormente humano, Bryce fue maldecido por un rey demonio para vivir durante el confín de los días. En la actualidad, Bryce tra-

El protagonista de Never Dead, Bryce, es un cazador de demonios inmortal de 500 años capaz de auto-desmembrarse

baja contratado por una agencia gubernamental para combatir criaturas del inframundo. Acompañando a Bryce encontramos a Arcadia, una agente del gobierno que actúa como contacto con las altas esferas y como ayuda en nuestras misiones, además de aprovechar cualquier ocasión para tocar la moral a nuestro personaje inmortal. Argumentalmente, el juego se desarrolla con una bien narrada trama que nos muestra con cuentagotas el pasado de Bryce y como llegó a ser inmortal mientras avanzamos en una historia bien hilada en la actualidad.

El juego inicia de una forma espectacular con un Bryce joven luchando contra un estrafalario demonio. Armado a dos manos y con banda sonora de la popular banda de trash metal Megadeth coseremos a balas a la criatura dentro de un entorno que de primeras nos mostrará un apartado técnico notable. Notable tanto por el aspecto cuidado tanto de personajes, un entorno rico de detalles, como por la destrucción de entorno que hace gala.

La idea de protagonista inmortal da juego a un conjunto de habilidades bastante atípicas dentro del género, el desmembramiento. Podremos autoarrancarnos tanto un brazo para usarlo de cebo como nuestra cabeza, ayudándonos a resolver puzles o acceder a zonas estrechas rodando con ella. Por su parte, nuestros enemigos también nos desmembrarán al atacarnos. Estos nos arrancarán con relativa facilidad piernas, brazos y torso. Podremos recuperar estos tanto rodando cerca de ellos como con la habilidad de regeneración, que nos obligará a esperar 5 segundos por miembro arrancado. Hemos hablado de Bryce como inmortal, aunque como supondréis esto no es del todo cierto pues la partida sería un verdadero paseo. Cuando nos quedamos únicamente como cabeza (y creerme que es bastante a menudo) aparecerán unas criaturas rodantes que intentarán ahogarnos en su estómago. Si esto sucede, tenemos una última oportunidad de salir de ellas mediante un sencillo minijuego donde tenemos que pulsar el botón A (o X en PS3) en el momento adecuado. La partida también acabará si consiguen derribar a nuestra compañera, Arcadia, y no acudimos a su ayuda en un tiempo limitado.

Bryce puede arrancarse la cabeza para acceder a recovecos o lanzarla a zonas inaccesibles

El juego se presenta como un título de acción que combina elementos de disparo en primera persona, hack & slash y algún que otro puzle. La propuesta es interesante, tanto a nivel conceptual, técnicamente y argumental-







mente. No obstante es en el apartado jugable donde el título de Rebellion flaquea. Por un lado, nos encontramos con que en la mayoría de situaciones las armas de fuego son poco más que inútiles. Su poca precisión y el descompensado daño comparado con el uso de la espada hacen que intentemos evitarlas tras darle varias oportunidades. Incluso armados con un rifle en una mano y una escopeta en otra. Por su parte, el uso de la espada tampoco acaba de ser satisfactorio. Para blandirla, tendremos que dejar pulsado el gatillo izquierdo y mover en la dirección deseada el analógico derecho. Este peculiar modo de control hace gracia al principio, pero pronto nos damos cuenta que hace tosco el manejo del personaje en situaciones de máxima acción además de restar la profundidad de manejo de la espada del que hacen gala la mayoría de hack&slash. Nos





limitaremos a mover el analógico sin ton ni son durante gran parte del juego. El momento más satisfactorio lo encontraremos en las batallas contra enemigos finales, donde se nos obliga a trazar una estrategia de combate para acabar con ellos.

Para evitar que Never Dead caiga directo en el saco de juegos olvidados, Rebellion ha incluido un modo multijugador online. Si bien no consigue convertirlo en un gran juego, si que pone el lazo de propuesta sólida y completa. El modo multijugador se divide en 13 desafíos que podremos disfrutar hasta cuatro jugadores, que a su vez se dividen en desafíos cooperativos y competitivos. Algunos ejemplos son acabar con enemigos en el menor tiempo posible, rescatar civiles, o capturar zonas. Un buen complemento para alargar la vida del juego, aunque posiblemente no tarde en costar encontrar partida.

Haciendo balance, nos encontramos con un título correcto. Especialmente recomendado para los amantes de los hack&slash y juegos de acción frenética. La propuesta es de buenas a primeras interesante pero se ve lacrada por un control demasiado poco profundo que lo hace repetitivo.

Nos encontramos con una propuesta interesante que se ve algo nublada por una jugabilidad poco profunda

Conclusiones:

Altas dosis de acción, desmembramientos y sarcasmo son la sólida fórmula de Never Dead, un juego interesante pero que flaquea en su apartado jugable.

Alternativas:

Para los amantes de los hack&slash es imperdonable no echarle el guante a Bayonetta o God of War. Pronto también llegará el prometedor Asura's Wrath.

Positivo:

- Buen apartado técnico
- La banda sonora de Megadeth
- Las posibilidades que ofrece el desmembramiento

Negativo:

- Al control le falta profundidad
- Se hace algo repetitivo

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	85
sonido	90
jugabilidad	55
duración	75
total	**70**

Una segunda opinión:

Sin llegar a ser un triple A Never Dead es un juego divertido y con un buen acabado técnico aunque también algo repetitivo. Es un buen entremés mientras esperamos el ansiado Asura’s Wrath.

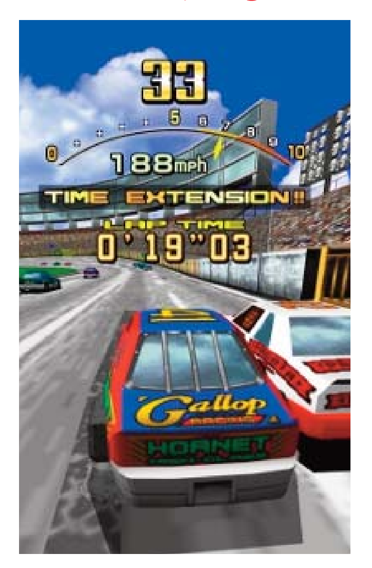
José Barberán

desarrolla/distribuye: sega · género: conducción · texto/voces: castellano · pvp: 10 € / 800 msp · edad: +6

Daytona USA

El regreso de un maestro

Otro título mítico del grupo AM2 de Sega, creadores de la serie Virtua Fighter, que recibe por fin el mimo que se merece en una nueva conversión a las consolas actuales, con gráficos mejorados y todo lo bueno de la recreativa



Las cosas como son. Los 90 fueron una época dorada para los arcades y, casi como consecuencia, para Sega. Y de los arcades de carreras, Daytona USA es el padre de todo lo que vino detrás, siendo el primero con enormes mapas con texturas (antes teníamos Virtua Racing, también de Sega). Aquella recreativa, allá por 1994, simplemente no era normal. Esa sensación de estar absorbido por completo, ese manejo, esos gráficos, esos siete amigos en las cabinas contiguas... No, aquello no tenía precio. Saturn y Dreamcast recibieron versiones más o menos dignas, sí, pero ésta es sin duda la mejor, la que más justicia hace al original en todos los aspectos. Y es que, de hecho, se basa en la reciente recreativa **Sega Racing Classic**, que no no era sino una actualización del arcade de los 90 con un motor gráfico a 720p y en imagen panorámica. El port a consolas no

El arcade original es pura historia de los videojuegos y esta conversión es como una perfecta máquina del tiempo: nostalgia y precisión que van de la mano

sólo mantiene todo lo bueno de éste sino que recupera la licencia Daytona y su música. Volvemos a experimentar el mismo enganchamiento, volvemos a poder jugar hasta 8 al mismo tiempo gracias al modo online y volvemos a necesitar una total dedicación y estudio de cada pista para dominar realmente este clásico entre los clásicos, magistralmente "restaurado".

Parece mentira que un juego de este género con sólo tres pistas (y sus variantes en espejo) pueda dar tanto de sí, ¿verdad? Pues así es. El punto fuerte de Daytona nunca fue la variedad sino la pura diversión, la habilidad necesaria para conseguir ese tiempo perfecto que se nos escapa y no rozar el quitamiedos ni a un oponente para no perder ni una fracción de segundo. Y si lo perdemos... bueno, no pasa nada, porque lo más seguro es que nos sorprendamos diciendo "venga, lo intento sólo una vez más, ahora en serio". Además, como no podía ser de otra forma, esos roces irán dañando nuestro coche y tendremos que parar por aquellas emblemáticas reparaciones a toda prisa. ¡Esos mecánicos formados por cuatro polígonos y medio resultan hasta entrañables!

"Fácil de manejar, difícil de dominar". Siempre fue la máxima por la que se rigieron los buenos arcades de Sega, y ni el Daytona original ni esta nueva conversión fallan. Eso y los distintos modos de juego garantizan el entretenimiento a un precio muy justo. Tanto para partidas rápidas como para profundizar durante horas. Y con el nuevo "modo karaoke" para echarnos unas risas.





Conclusiones:

Sega parece haberse puesto las pilas en lo referente a "restauraciones". Sonic CD y Daytona son los casos paradigmáticos. Y éste te traslada a los salones recreativos de antaño. Daytona USA es un clásico eterno.

Alternativas:

De la misma casa y del mismo género, tanto Out Run como Sega Rally nos trasladan a la época dorada de los arcades de carreras, aunque con un aspecto gráfico más actual. Daytona, sin embargo, es más completo.

Positivo:

- Su magnífico control, y la compatibilidad con el volante.
- Recuperar la música original.
- Hasta 8 jugadores... como en el arcade.

Negativo:

- ¿No se podría haber aprovechado la ocasión para actualizar los gráficos completamente? ¿O habría sido "profanar" el original?

TEXTO: CARLOS OLIVEROS

gráficos	70
sonido	80
jugabilidad	90
duración	85
total	**80**

Una segunda opinión:

Aunque como arcade de carreras prefiero la última versión de Out Run para Xbox Live y PSN por su apartado gráfico y musical, Daytona es casi un imprescindible para los aficionados al género. ¡Probarlo es engancharse!

Rodrigo Oliveros



desarrolla: haemimont · **distribuidor:** fx inter · **género:** estrategia · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 29,95 € · **edad:** +16

Tropico 4

FX entra pisando fuerte en las consolas

Siguiendo la particular filosofía que ha mantenido durante muchos años en PC, FX se lanza al terreno de las consolas. Una novedad, con un buen doblaje y una precio muy ajustado



Tropico 4 es hoy por hoy el referente principal de una rama que cuenta con muy pocos exponentes. Los juegos de gestion administrativa han vivido mejores tiempos. Atrás queda la época dorada de juegos como SimCity, Caesar o la franquicia Theme en sus diversas ramas. Y casi todos ubicados en el ámbito del PC. Rara es la vez que han dado el paso al mundo de las consolas. Motivados en mayor medida por el hándicap que supone el hecho de las limitaciones del pad frente al teclado y el ratón.

Sin embargo FX ha creído en su producto. Es con bastante diferencia el mejor juego dentro de su género que podemos encontrar a día de hoy. Y encima ya cuenta con un precedente en la consola, aunque eso sí, con clamorosos fallos de programación como fue Tropico 3.

Esta cuarta entrega sigue las directrices que ya vimos en el anterior capítulo. Somos El Presidente de paraíso tropical donde podemos gobernar a nuestro antojo decidiendo sobre los ámbitos que afectan a la ciudadanía. Y es que básicamente el juego se basa en eso. En gestionar y administrar a través de una serie menús y cumpliendo las diferentes fases que conforman su trama principal. Y mientras tanto, resolviendo

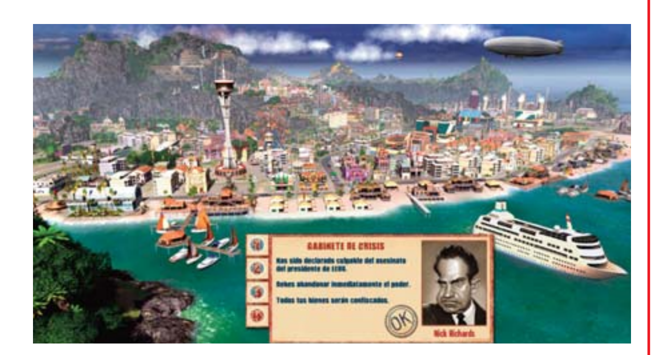
algún que otro menester secundario que se intercalará en nuestra tarea.

La principal novedad con respecto a su versión para PC es que en esta ocasión podemos nombrar Ministros para que controlen ciertas áreas concretas y que no dependan tanto de nuestras decisiones concretas. Un añadido bastante simple, pero que de alguna manera intenta facilitar el control con nuestro mando.

Realmente a nivel argumental no hay mucho más que contar. El juego es sencillo y hace del humor su mejor seña de identidad. Es un juego tan apto para el iniciado en el género como para los neófitos. Divertido durante sus primeras horas de juego pero que a la larga acaba adoleciendo precisamente su particular falta de profundidad. Pero es que si lo complicamos, directamente no sería Tropico. Sería otra cosa.

Todo el juego y todas las decisiones son tomadas a través de diversos paneles de información y gestión. La poca claridad de los mismos es posiblemente el mayor punto en su contra. No es un caos, pero sí que se pueden llegar a mostrar de una forma más clara y concisa. Aunque sea calcando otras propuestas que ya existen en otros títulos desde hace muchos años.

A nivel técnico, el juego en cuanto a gráficos se muestra simplemente correcto. Destacando más por la paleta de colores que por los texturizados y modelados que presenta. Y en materia de sonido, destacar que viene completamente localizado de forma aceptable a nuestro idioma.





Conclusiones:

Puede engancharte como ningún juego. O puede que lo pruebes y nunca más quieras saber de él. Pero si eres de los primeros, al menos te asegura un buen puñado de horas de diversión muy diferente a lo que estamos acostumbrados.

Alternativas:

En X360 encontramos Tropico 3. Pero no es precisamente recomendable. Los bugs que presenta acaban lastrando de forma muy negativa la experiencia.

Positivo:

- El precio para lo que ofrece
- Si te gusta, te va a enganchar

Negativo:

- La información es desordenada
- Repetitivo con el paso del tiempo

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	50
sonido	80
jugabilidad	70
duración	85
total	**77**

Una segunda opinión:

Divertido sin grandes pretensiones, con expansión incluida y a un precio más que justo, Tropico 4 me ha sorprendido gratamente a pesar de no ser mi género favorito. Bien por FX.

Carlos Oliveros



desarrolla: epic games · **distribuidor:** microsoft · **género:** accion · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 800MP · **edad:** +18

Gears of War 3: Fenix Rising

Más escenarios para el combate CGO - Locust

Después de expandir el modo campaña de Gears of War 3 con el notable DLC La Sombra de RAAM, ahora es de nuevo el turno del modo multijugador, sin duda el componente más importante de la saga de Epic Games

Este nuevo contenido descargable, que responde el nombre de Fenix Rising, no solo añade nuevos mapas para los modos multijugador, sino que ofrece más posibilidades de personalización y una serie de ajustes para mejorar la experiencia online.

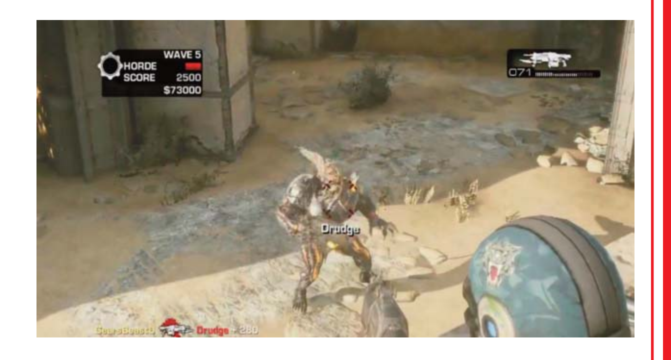
Los mapas que añade son Anvil, Academia, Profundidades, La Cárcel y Escalada, todos ellos disponibles tanto para las modalidad competitivas como las cooperativas.

El primero de ellos, Anvil, está ambientado en la ciudad de Anvil Gate, una de las muchas que fueron arrasadas por los Locust. Este presenta un diseño que recuerda a los escenarios de la primera entrega de la saga, basado en la propia destrucción del escenario y que, como es habitual en esta última aventura, juega y aprovecha muy bien la iluminación. Anvil ofrece combates de todo tipo, tanto encuentros de corto alcance como en largas distancias.

La Academia está localizado en las instalación donde se han instruido a los soldados de la CGO. El diseño de este mapa presenta un estilo más clásico que otros escenarios.

Escalada es uno de los mapas recuperados del primer videojuego de la franquicia, por lo que la única diferencia reside en el lavado de cara. Por el diseño del mismo es un mapa propicio para el modo Horda, gracias a lo limitados que están los pocos caminos disponibles y la facilidad para parapetarse en un lugar concreto.

Cinco nuevos mapas -uno de ellos recuperado del primer título- para expandir la experiencia multijugador, tanto competitiva como cooperativa



Profundidaes es -estilo BioShock- el mapa más bello de todos, pues está localizado bajo el mar y permite ver diferentes criaturas marinas a través de sus cristaleras.

Para terminar, La Cárcel, el lugar donde Marcus Fénix estuvo encerrado y donde comienza el primer título de esta saga. Al igual que el anterior ha recibido su propio lavado de cara. Por otro lado, es el mapa más pasillero de los ofertados en este contenido descargable, por lo que los combates cercanos están asegurados.

Además de los mapas, este DLC añade 7 nuevos logros que suman un total de 250 puntos. También incluye cuatros nuevos personajes para el modo multijugador: Clayton recluta, Merodeador salvaje, y nuevas versiones de Cole Thrashball y Kantus Salvaje.

Para los jugadores más experimentados hay un añadido que seguro les interesará. Aquellos que adquieran Fenix Rising y alcancen el nivel 100, podrán reiniciar su ranking, perdiendo su nivel y su experiencia, pero manteniendo su clasifición TrueSkill. Podrán resetear hasta 3 veces y serán distinguidos en las partidas con emblemas diferentes a los del resto. Además, podrán desbloquear skins de armas exclusivos y recibirán un nuevo logro.

Mapas como Escalada o Academia son ideales para el modo Horda, pues ofrecen buenos lugares que pueden utilizarse de refugio o barricada

Conclusiones:

Los asiduos al modo multijugador del título de Epic Games recibirán este DLC con los brazos abiertos. Cinco mapas, nuevos logros y skins por 800 Microsoft Points.

Alternativas:

Si quieres probar un multijugador online diferente, pero de acción en primera persona, prueba con Call of Duty y Battlefield, títulos que copan las listas de los más jugados.

Positivo:

- Cantidad de mapas
- Su precio

Negativo:

- Que no todos los mapas sean nuevos

TEXTO: ISMAEL ORDÁS

gráficos	95
sonido	95
jugabilidad	90
duración	70
total	**75**

Una segunda opinión:

Aquellos a los que no les importe desembolsar 800 MP encontrarán en Fenix Rising cinco nuevos mapas para ampliar la ya de por sí gran experiencia multijugador de Gears of War 3.

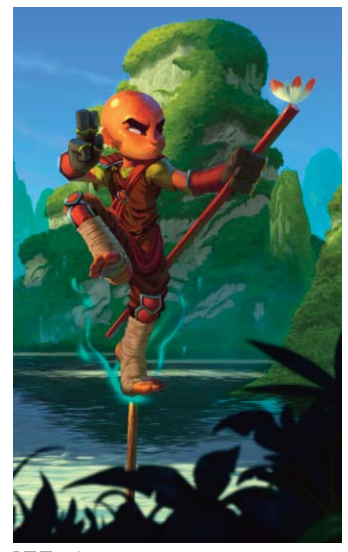
Jose Luis Parreño

desarrolla: trendy · **distribuidor:** psn · **género:** estrategia · **texto/voces:** castellano/ingles · **pvp:** 9,99 € · **edad:** +12

Dungeon Defenders PSN

Tower Defense y mucho más

Los Tower Defense eran hasta hace bien poco un género minoritario, de jugadores muy fieles, pero que no solían llegar al gran público. Poco a poco, con innovaciones jugables se van haciendo un hueco mayor en el mercado.



Dungeon Defenders es un tower defense y mucho más, se le ha añadido una buena dosis de acción, acertados toques de rpg y sobre todo, un multijugador cooperativo a cuatro que es la verdadera esencia del juego.

En Dungeon Defenders tenemos a nuestra disposición cuatro jovenes personajes de características y habilidades muy diferentes (monje, guerrero, cazadora y mago), que deberán hacer frente a oleadas de enemigos que tratarán de llegar hasta el cristal que nosotros deberemos proteger. Para ello disponemos de construcciones defensivas, que deberemos situar y preparar antes de la irrupción de las oleadas de enemigos en el escenario , y nuestras habilidades de ataque, que deberemos utilizar convenientemente para impedir que las criaturas enemigas se hagan con el cristal de cada misión. A lo largo de la misma y al final de ella, obtendremos una serie de recompensas, que deberemos emplear en mejorar las construcciones defensivas y las habilidades de nuestro personaje, así como adquirir nuevas. El éxito en el juego depende tanto de nuestro acierto a la hora de adquirir nuevas construcciones y mejoras, como de nuestra habilidad al ubicarlas o en combate, lo cual le

proporciona un gran sentido táctico y estratégico, más aún cuando jugamos con otros jugadores, con los que deberemos compartir los recursos encontrados y conformar un equipo fuerte y compensado. En este aspecto, Dungeon Defenders toma de los tower defense clásicos la obsesión por la precisión, una pequeña mejora en una construcción puede ser fundamental a la hora de enfrentarse a un determinado tipo de enemigos, el conseguir redirigir a los enemigos hacia donde nos interese puede ser la llave para vencerlos, ... el más pequeño detalle puede ser clave en la victoria o la derrota. Y de esto te das cuenta según vas avanzando en el juego, al principio parece un título más de eliminar enemigos según van apareciendo, pero poco a poco su número y fuerza se multiplica, y como no estés muy bien preparado antes de que aparezcan, no tendrás ninguna posibilidad de éxito.

La versión analizada es la de Playstation Network. Dungeon Defenders está disponible también para PC (Steam) y Xbox Live, desde el pasado mes de octubre.

Trendy Entertainment ha previsto un número más que suficiente de misiones que garantizan un buen número de horas de juego, a los cuales se añade el DLC The Quest for the Lost Part 1: Mistymire Forest en PS3 de forma gratuita, como compensación por el retraso en su lanzamiento. Cuando hayamos acabado todas las misiones no habremos más que empezado el juego, ya que entonces empieza la consecución de retos y logros, que dan una gran rejugabilidad al título.

Dos enemigos inesperados se sumarán a la lucha, son un sistema de control excesivamente tosco y poco preciso y un sistema de cámaras cuando menos desacertado. Al primero nos terminamos acostumbrando con el tiempo, y lo frenética de la acción una vez que aparezcan los enemigos harán que casi lo olvidemos. La gestión de la cámara si la sufriremos durante el juego, y hará que en demasiadas ocasiones tengamos que reiniciar o repetir una misión al no ver por donde nos ataca o se nos cuela hacia el cristal un enemigo.

El estudio de desarrollo no se complicó la vida a la hora de elegir el motor bajo el que correría el juego, apostó sobre seguro y eligió el versátil Unreal Engine 3, que en esta ocasión da servicio a unos gráficos muy “cartoon” y coloridos y un efecto cell shading, que dan un resultado estupendo. Los escenarios tienen un nivel notable, destacando unos efectos de iluminación y de explosiones y magias muy por encima de lo que cabría esperar en un título de este nivel.

Las voces vienen en inglés con un muy buen doblaje y los textos se han traducido al castellano, aunque con algunos errores de traducción.

Conclusiones:

Como lo es en sus versiones de PC y Xbox, Dungeon Defenders es un título muy recomendable en PS3 por su profundidad, duración y sobre todo la diversión que proporciona su multijugador. Una vez más, el panorama “indie” aprieta con fuerza.

Alternativas:

Orcs Must Die! o Sanctum son dos buenas opciones dentro del género. Ya depende del gusto de cada uno cual prefiera.

Positivo:

- Muy divertido a cuatro
- Largo y profundo

Negativo:

- Control mejorable
- Sistema de cámaras

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	76
sonido	73
jugabilidad	78
duración	82
total	**75**

Una segunda opinión:

Si eres fan de los “Defensa de la Torre” no debes dejar pasar Dungeon Defenders. Si te gustan los juegos de acción mezclados con estrategia tampoco. Si te apetece pasar un buen rato con hasta tres amigos es una muy buena opción. En fin, Dungeon Defenders es un título muy, muy recomendable.

Jorge Serrano



desarrolla: id software · **distribuidor:** bethesda · **género:** shooter · **texto/voces:** cast/ing · **pvp:** 400MP · **edad:** +16

DOOM

Redescubriendo un clásico

Ya tuvimos oportunidad de disfrutarlo durante un tiempo. Pero problemas legales lo acabaron desterrando del XBLA. Ha sido este mes cuando Doom ha regresado de la mano de Bethesda. Y con él, su historia

Para entender la importancia del título de iD Software, deberíamos encapsularnos en una máquina del tiempo y retroceder hasta 1993. Doom es historia. Y lo és por su significado y su legado. Uno de los juegos de los que siempre se dice que marcaron un antes y un después.

Ahora y tras varios meses de ausencia del market de Microsoft, Bethesda ha relanzado el título. Y lo ha hecho sin añadidos. Desnudo. Prácticamente tal y como lo concebimos hace 19 años. No hay mejoras tangibles a nivel gráfico ni de sonido. Y el mismo se presenta en un formato 4:3 con dos enormes franjas negras a los laterales que nos acompañarán durante toda la aventura.

Es por estas decisiones que el juego no puede atraer a los jugadores de nueva cuña. Si lo vemos bajo el prisma de la actualidad, es más que obvio que Doom ha envejecido muy mal. Pero antes de Halos, Gears of War o Killzone, estaba Doom. Y antes, nosotros jugábamos así.

Como ya lo hiciera antaño, el juego nos ofrece 4 niveles, cada uno compuesto de 8 fases más una final en el que debemos enfrentarnos a un jefe. Estas fases se construyen en base a un escenario laberíntico donde debemos conseguir llaves que irán abriendo una serie de puertas para poder seguir avanzando y alcanzar el siguiente nivel. Las primeras de cada nivel apenas nos costará un par de minutos superarlas. Las últimas, aparte del tiempo, paciencia.

Prácticamente es el juego desnudo. Tal y como lo conocimos en 1993. Es difícil que las nuevas generaciones sepan apreciarlo



¿Y por qué? Porque como buen título de la vieja escuela, el juego no es sencillo. No lo es para nada. Los enemigos nos asaltan por todos lados y su capacidad de destrucción y espectro de fuego es muy elevado. Un despiste puede hacer que perdamos prácticamente todo nuestro escudo de una tacada. Y aquí no hay regeneración.

De la misma manera superar un nivel no significa ni mucho menos exprimir el título al máximo. La cantidad de secretos que encierra cada fase en forma de nuevos pasillos o cámaras secretas suponen en porcentaje más de la mitad del juego. Llegar a descubrirlos todos puede resultar una tarea titánica.

Además de la campaña principal, cuenta a su vez con opciones de juego online. Tanto en forma de multijugador como en cooperativo. Esta última con soporte hasta para 4 personas tanto online como en una misma consola, nos produce sensaciones contradictorias. No está tan depurada como nos gustaría. Si todos no gozan de una conexión excelente, el juego ofrece molestos parones.

Por todo lo demás, es un gran regalo para todos aquellos retronostálgicos que siguen disfrutando de sprites con píxeles como puños y los midis de toda la vida.



Doom ofrece multijugador competitivo y cooperativo con soporte para cuatro jugadores online y en local

Conclusiones:

Para todos aquellos que lo disfrutamos entonces, volveremos a hacerlo ahora. Pero si buscas un juego "bonito" y que no diga nada, debes buscar otras alternativas. Sus limitaciones técnicas son evidentes. Pero en ellas reside su encanto.

Alternativas:

Doom II. Pero su precio es el doble. Y esto ya entraría dentro de los gustos de cada uno. Personalmente siempre me quedaría con el primero.

Positivo:

- Cantidad de mapas
- Su precio

Negativo:

- Que no todos los mapas sean nuevos

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	-
sonido	-
jugabilidad	80
duración	70
total	**73**

Una segunda opinión:

Doom es y será siempre uno de los juegos que todo el mundo debería probar al menos una vez en su vida. Tan solo para conocer como han sido los orígenes de un género que satura el mercado a día de hoy. Pasarán los años, pero siempre apetece volver a echar una partida con él.

Jose Luis Parreño



desarrolla: 1c company · **distribuidor:** fx interac · **género:** conduccion · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 9,90 € · **edad:** +12

4x4 Off-road Drive

Ensuciando los coches

Fx Interactive nos trae un simulador de conducción diferente. Después de ver siempre el mismo estilo de juegos, en esta ocasión nos ponemos a los mandos de los todocaminos

Cuando se habla de un simulador de conducción a la gran mayoría se le viene a la cabeza juegos en los que están presentes lujosos superdeportivos, monoplazas de Fórmula uno corriendo en distintos circuitos o por grandes ciudades. Pues bien, en esta ocasión hay que quitarse esa idea de la cabeza y ponernos al volante de poderosos vehículos en los cuales tendremos que sortear las diferentes adversidades que nos presenten los distintos recorridos Off-road y no solo eso, si no que también deberemos realizarlo en el menor tiempo posible.

Hasta aquí todo es normal, previsible. La novedad viene de la mano de las características propias que genera esta modalidad de carreras. Completar el recorrido es un reto, pero también lo es no incurrir en ningún error durante su desarrollo, porque si no seremos penalizados con tiempo adicional, lo que supone una pérdida importante de puntos. Salirnos de la pista marcada, derribar soportes o vallas e incluso conducir en sentido contrario son algunos de los motivos que acarrean ese castigo al crono. Todo ello no resulta una tarea fácil, ya que el juego se nos planta algo exigente a la hora de conducir estos portentos sobre ruedas. Nuestra conducción se verá afectada por los diferentes infortunios que nos vayamos encontrando por nuestro camino, ya sea agua, fango, pendientes, etc. Así nuestra pericia al volante será vital para poder quedar bien parados en la clasifica-

En este juego no solo tendremos que competir contra el crono, si no que también tendremos que tener cuidado para no tener que sufrir penalizaciones



ción, pero si esto fuera poco, también tendremos que tener muy en cuenta las características y reglaje del coche a utilizar, todo un alarde para los que buscan un resultado parejo a la competición real.

Gráficamente, podemos encontrar algunas de las bondades que nos ofrece el motor Unreal, con unos escenarios bastante detallados, plagados de obstáculos y, tanto la arena como el barro, además de otros elementos y factores del terreno, consiguen dejar una muy buena impresión a medida que nos movemos por ellos. En cuanto a los vehículos, hay que decir que el resultado es de lo más real pudiendo ver con un buen nivel de detalle y semejanza a sus homónimos de la vida real. Y no queda ahí la cosa ya que la física de los mismos esta bien implementada, eso sí, se echan de menos que pudiesen sufrir deformaciones para darle mayor realismo a la experiencia jugable.

Mención aparte tiene el apartado sonoro, el cual no es malo, pero deja bastante que desear. Lo más destacable en este apartado es el doblaje a nuestro idioma.

Para terminar hay que elogiar el nivel de accesibilidad del juego, ya que sus requisitos no son elevados y no se necesita un equipo demasiado potente para poder jugarlo en condiciones.

La elección del vehículo así como los reglajes del mismo serán cruciales a la hora de hacer frente a las adversidades que nos encontremos

Conclusiones:

Hacía mucho tiempo que no veíamos un título distinto a lo que nos tienen acostumbrados en el ámbito de la conducción. Fx nos trae un juego que, aunque no llega al nivel de otros, solo la apuesta por savia fresca hace que sea partidario a darle una oportunidad más aún si contamos con que tiene un precio bastante competitivo

Alternativas:

El único título parecido es Nail'd y hay que decir que el juego que nos atañe es bastante mejor.

Positivo:

- *Precio competitivo*
- *Una propuesta diferente*

Negativo:

- *El sonido en general*
- *Pocos modos de juego*

TEXTO: JORGE SERRANO

gráficos	75
sonido	60
jugabilidad	80
duración	76
total	**72**

Una segunda opinión:

Siempre apetece jugar a un juego que intente mostrar algo diferente. Sea éste el género que sea. Si eres un fanático del off road a buen seguro que lo disfrutarás.

Jose Luis Parreño



desarrolla: unicorn games · **distribuidor:** fx inter · **género:** estrategia · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 9,95 € · **edad:** +16

Real Warfare Anthology

La Edad Media está en guerra

Después de casi cuatro años vuelve a la palestra uno de los títulos de estrategia más famos de Fx. Se trata de la reedición de Real Warfare donde nuestros ejércitos tendrán una dura batalla campal



Algo que está empezando a ser ya costumbre dentro de FX Interactive, como ya pasó con Silverfall, es el reeditar un juego con unos cuantos años y sacarlo al mercado con todas sus expansiones a un precio muy competitivo, casi simbólico. En esta situación se encuentra Real Warfare un juego que salió allá por el 2008 y que ahora vuelve a la actualidad para que los que no lo jugaron tengan una buena excusa para volver a hacerlo.

El título está fechado en el siglo XIII, en la Europa de la Edad Media. Lugar en el cual estuvo históricamente plagado de conflictos bélicos en los cuales se centra el juego para ambientarnos cinco campaña en la que contaremos con cinco batallas protagonizadas por los ejércitos mongol, alemán, ruso, inglés y francés. A parte de esto, para los que les interese un poco la historia, el juego nos va relatando los hechos que se han ido dando

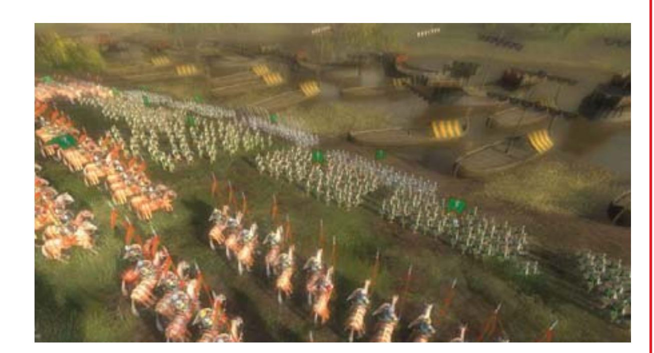
A parte de traer el juego Siglo XIII: Muerte o Gloria y su expansión Real Warfare 1242, tener un precio competitivo y 300 puntos FX lo hacen aun más atractivo

lugar para que la batalla se produjese A parte de estos "encuentros" también contaremos con batallas épicas de la historia como las de Alfonso VIII de Castilla o Pedro II de Aragón. De la expansión Real Warfare 1242 encarnaremos al príncipe ruso Alejandro Nevski, en una campaña dividida en ocho batallas históricas que nos llevará a liderar al ejército ruso contra los invasores mongoles, los ejércitos suecos, lituanos y a los caballeros de la orden Teutónica.

Gráficamente hay que ser coherente y es lógico que se muestre obvio el lastre en este aspecto del paso de los años. Esto no quita para que su resultado sea correcto. Otro aspecto a tener en cuenta en este apartado es que, debido al ya mencionado paso del tiempo, el juego corre bastante bien en un equipo "normalito" de los actuales.

Jugablemente Real Warfare apuesta por una estrategia entiempo real, en el que tendremos que manejar grandes tropas en un amplio campo de batalla. En los cuales, los desarrolladores han puesto todo su empeño en reproducir las distintas características de las unidades de cada ejército lo que hace que cobre un alto grado de fidelidad respecto a lo descrito en la historia.

En cuanto al sonido cabe decir que la banda sonora se muestra en todo momento acorde a lo representado en pantalla, con un marcado estilo medieval. Y como todo lo que nos trae FX el juego está perfectamente doblado a nuestro idioma con una calidad bastante notable que hace no nos perdamos ningún detalle.





Conclusiones:

El paso del tiempo nos afecta a todos, por desgracia, y a los juegos también. Este es el caso que nos atañe. Queda lejos de los títulos actuales, pero a su favor cuenta un buen precio y la inclusión de las expansiones.

Alternativas:

Existen juegos que más actuales y por ende de mayor nivel, sobre todo artístico como pueden ser Total War: Shogun 2 o El Rey Arturo. Aún así Real Warfare se hace bastante "apetecible".

Positivo:

- Expansión incluida
- Fidelidad histórica

Negativo:

- Gráficos anticuados
- Algunos fallos jugables

TEXTO: JORGE SERRANO

gráficos	58
sonido	85
jugabilidad	75
duración	85
total	**70**

Una segunda opinión:

Siendo objetivos, no hace falta mirar mucho para encontrar mejores opciones dentro de los juegos de estrategia entre la concurrida oferta que ofrece el PC. Real Warfare puede atraerte por la ambientación y la época que trabaja. Más allá de eso, es un juego correcto. Pero sin alardes.

Ismael Ordás



desarrolla: volition inc. · **distribuidor:** thq · **género:** DLC · **texto/voces:** castellano/inglés · **pvp:** 5,49 € · **edad:** +18

Genkibowl VII

¡Más madera, es la guerra!

Tras varios packs "menores" llega la primera gran ampliación de las aventuras de los Saints en Steelport. ¿Vale la pena? ¿vale lo que cuesta? ¿mejora el Saints Row the Third? ¿le aporta algo novedoso? Todo eso y mucho más a continuación

Intentaré que este análisis no se convierta en un artículo de opinión acerca de la moda de los DLCs y que sea lo más objetivo posible, independientemente de mi opinión acerca de esta nueva forma de distribución.

Indudablemente, Saints Row the Third no es el GOTY de 2011 de ningún medio, pero si aparece en las listas de sorpresa del año en muchos y debería liderar las de juego más divertido y macarra, si es que existiesen. Por ello, ha logrado una buena base de jugadores que lo disfrutan y exprimen en busca de logros/trofeos y mejorar sus estadísticas respecto a sus amigos. Estaba cantado (y anunciado) que nuestras andanzas por Steelport no quedarían en lo ofrecido inicialmente y que serían ampliadas con los polémicos DLCs. Ya tenemos disponible el primero de ellos, de nombre Genkibowl VII, que además de novedades y mejoras menores, añade cuatro nuevas actividades al juego. Estas son:

- **Genki Apocalypse**: nuevas misiones en el programa de televisión del profesor Genki, en las que deberemos eliminar enemigos, superar zonas y lograr puntos en un determinado tiempo. Más de lo mismo de una de las actividades más divertidas del juego original.

- **Panda Triste**: ¿que toma esta gente de Volition?. Subimos a un helicóptero disfrazados de oso panda (están de moda), nos lanzamos y deberemos cruzar un número de anillos de fuego sorteando todo tipo de obstáculos. Al llegar a la azotea de algunos edificios encontraremos una

Genkibowl VII es el primero de los tres DLCs que incluirá el Season Pass de Saints Row The Third, que además incluye todos los packs de trajes y armas ya disponibles



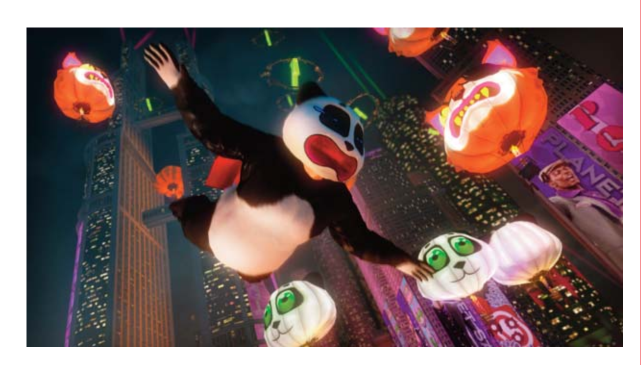
motosierra para eliminar a tantos enemigos como sea posible y a la próxima azotea.

- **Ovigasmo de Gata Sexy**: o podríamos decir Katamari al estilo Saints Row. Manejaremos una enorme madeja de lana con la que deberemos sembrar el caos por Steelport. No tiene sentido alguno pero eso ¿a quien le importa? muy divertida.

- **Relaciones Públicas Superéticas**: el Profesor Genki es acosado por una multitud de fans, deberemos recogerle con un vehículo digno del personaje, y huir mientras atropellamos al máximo número de personas posible para subir el nivel de placer de Genki. Es muy parecida a las misiones de escolta ya existentes, aunque ligeramente más difícil ya que el contador de "molestia" de nuestro pasajero sube con extrema facilidad.

Todas ellas nos proporcionarán dinero, respeto y nuevas armas y vehículos, exclusivos de este contenido descargable. También nos permite el reclutamiento de nuevos personajes para la causa de los Saints, como la mismísima Gata Sexy.

Resumiendo, Genkibowl VII es una ampliación de contenidos que no aporta nada a la historia principal, son solo cuatro actividades secundarias más, algunas de ellas muy parecidas a las existentes. Si eres de los que estás disfrutando al 100% del juego seguro que das por bien invertidos los 5,49 € que cuesta. Si solo juegas Saints Row the Third ocasionalmente o solo te interesa la historia principal, Genkibowl VII no te aportará prácticamente nada que ya no tuvieses. Ahí puede estar la decisión de compra.



Conclusiones:

Genkibowl VII es una ampliación de contenido buena, pero que tampoco mejora en exceso el título. Se podría haber incluido perfectamente en el juego original.

Alternativas:

Si buscas bien, por poco más de lo que cuesta este DLC te puedes hacer con Just Cause II, otro sandbox que apuesta por la diversión y los excesos frente a la seriedad de los GTAs.

Positivo:

- Precio ajustado.
- Actividades divertidas y bizarras.

Negativo:

- No aporta nada a la historia principal.
- Dos de las actividades son muy similares a otras existentes.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	80
sonido	80
jugabilidad	72
duración	64
total	68

Una segunda opinión:

Hace solo unos años, estos contenidos se hubiesen incluido en el juego. ¿Que más tendremos que pagar de los juegos que ya hemos comprado?. Si obviamos esto, Genkibowl VII incluye cuatro pruebas muy divertidas, que cumplirán con la espectativas de los muy aficionados al juego, que es a quien va enfocado.

José Luís Parreño



desarrolla: inxile · **distribuidor:** konami · **género:** shootem'up · **texto/voces:** castellano/inglés **pvp:** 14,95 € · **edad:** +16

Choplifter HD

Los helicopteros se reivindican

No sólo de aviones viven los jugones, y es que Choplifter HD llega hasta nosotros para reivindicar el papel de los helicópteros dentro del ocio digital. Una gran revisión que nos brindará grandes momentos de diversión

En esta época en las que nos encontramos, donde las revisiones en HD de clásicos se encuentran a la orden del día, llega el turno de Choplifter HD, una revisión del clásico de 1982 creado por Dan Gorlin, con la intención de hacernos revivir las experiencias vividas hace ya 30 años.

Choplifter HD sigue fiel a sus orígenes y nos propone disfrutar de la emoción del pilotaje de un helicóptero a través de numerosas situaciones.

Se trata de un shootem'up de scroll horizontal en el que pilotaremos diversos helicópteros a través de diferentes misiones que irán desde el salvamento de civiles, hasta el ataque de bases enemigas pasando por situaciones tan inverosímiles como una invasión zombi.

El manejo del helicóptero se muestra intuitivo desde el primer momento, manejando el movimiento del aparato con el stick izquierdo y dejando el uso del stick derecho para el apuntado de las armas de las que dispondremos en los diferentes helicópteros.

Durante las misiones, y a medida que vayamos acumulando recompensas en forma de estrellas por haber superado los distintos nivelesiremos desbloqueando nuevos helicópteros a escoger con nuevas características.

Tal y como hemos apuntado antes existen diversos tipos de misiones que se irán alternando, y en las que deberemos de realizar labores de rescate, aniquilación o defensa. Así comprobamos que se han añadido novedades

Nuestro helicóptero se verá amenazado por multitud de enemigos, desde soldados equipados con lanzamisiles, hasta cazas que nos atacaran sin tregua



con respecto al original en este aspecto, dotando al título de mayor variedad.

El juego hace gala, aunque sea en pequeña medida, de un componente estratégico. Deberemos tener presente en todo momento durante las misiones no sólo el estado de salud de nuestro fuselaje, sino también nuestras reservas de fuel, o de lo contrario seremos espectadores de lujo de nuestro fin como pilotos.

Visualmente el juego cumple, y se aprecia un trabajo de puesta al día correcto sobretodo en el modelado de nuestros helicópteros y los escenarios.

Como negativo, un aspecto que puede lastrar la experiencia jugable es la curva de dificultad con la que cuenta el juego, pues pasadas las primeras misiones se muestra demasiado acentuada en determinados niveles en los que resulta casi imposible esquivar los continuos ataques a los que nos vemos sometidos.

Por último se ha dotado al título de un toque humorístico que encontramos patente durante el transcurso de la acción y que vemos reflejado tanto en los comentarios de los rehenes rescatados como en la inclusión de personajes famosos del mundo de los videojuegos como son Meatboy o el mismísimo Duke.

El sentido del humor hace acto de presencia continuamente. Tendremos la posibilidad de convertirnos en los rescatadores del mismísimo Duke!

Conclusiones:

Estamos ante una revisión del original que consigue mantenerse fiel a la jugabilidad que ya hace 30 años exhibía , a la vez que incorpora novedades que le otorgan un plus de frescura. Una opción recomendable en el género que nos permitirá disfrutar de numerosas horas de entretenimiento.

Alternativas:

Alternativas a Choplifter HD. Encontramos a Ikaruga o Radiant Silvergun

Positivo:

- Incluye novedades que aportan mayor frescura al título original.

Negativo:

- Curva de dificultad demasiado elevada en diferentes fases.
- Escasa rejugabilidad.

TEXTO: SERGIO COLINA

gráficos	70
sonido	58
jugabilidad	67
duración	69
total	68

Una segunda opinión:

Choplifter HD, a pesar de resultar una revisión fiel del clásico, adolece del mismo defecto que este atesoraba. Una escasa variedad de misiones hace que el título resulte a medio plazo repetitivo.

Jose Luis Parreño

desarrolla: best way / 1c · **distribuidor:** fx · **género:** estrategia · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 19,95 € · **edad:** +16

Men of War: Vietnam

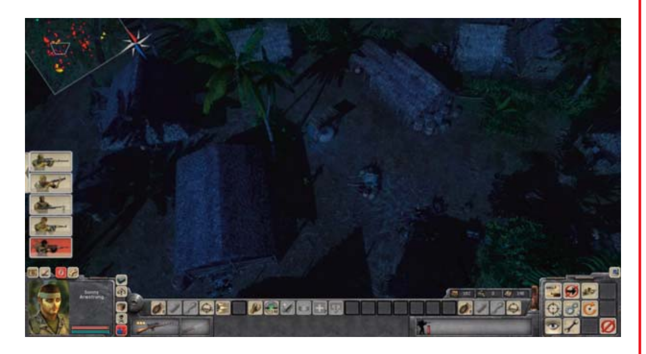
No siento las piernas

FX ha apostado fuerte por la franquicia Men of War. Tras Assault Squad nos llevan ahora a una de las guerras más míticas de la historia: Vietnam. La selva será una de las grandes protagonistas del juego

Men of War vuelve a su jugabilidad clásica tras la apuesta por el multijugador que supuso Assault Squad. El cambio se produce ahora en la ambientación, la saga deja la segunda guerra mundial y llega a Vietnam, una de las guerras más míticas del siglo XX. Como es habitual, podremos vivir la contienda desde los dos contendientes, encontramos una campaña en el que manejaremos al ejercito norteamericano y otra en la que deberemos defender las posiciones “charlies”. Cada una de las campañas está dividida en 4 misiones, subdivididas a su vez en un número variable de retos e hitos que alcanzar. La edición de FX incluye todos los DLCs que han aparecido hasta la fecha, que amplían el juego con 5 misiones más, que no son tan largas como las originales pero complementan perfectamente el título con nuevos objetivos e incluso unidades que no aparecen en el original. Ni la trama de ninguna de las dos campañas, ni la del contenido descargable llega a enganchar en ningún momento, los personajes no tienen tirón y el avance en el título tiene el único interés de seguir jugando.

La saga Men of War, y Vietnam como parte de ella, son juegos de estrategia real enfocados totalmente al combate, no nos deberemos preocupar de recolectar recursos ni crear unidades. Únicamente deberemos decidir que hace cada una de nuestras unidades en todo momento. Esto, o bien dar ordenes generales y dejar que nuestras unidades tomen las decisiones por sí mismos. La IA de nuestros soldados peca de conservadora en algunos momentos y de excesivamente di-

La caratula del juego es, al igual que la banda sonora, un homenaje a las de los juegos y películas de los ochenta



recta en otros, pero esta bastante bien resuelta. No lo está tanto la del enemigo, que en ocasiones lleva a situaciones casi surrealistas como la de una unidad aliada que elimina a decenas de enemigos que le llegan de uno en uno y siempre por el mismo camino, sin intentar ninguna otra estrategia. Estos errores son puntuales, no afectan a la jugabilidad general del juego, pero deben señalarse en este análisis.

La ambientación es lo mejor del juego en cuanto a gráficos, sin unos modelados excesivamente complejos, unas animaciones que en ocasiones presentan fallos y unas texturas desiguales, el estudio de desarrollo ha logrado un conjunto compacto, que introduce al jugador en la selva vietnamita y convierte al entorno en el protagonista del juego, el trabajo empleado en la recreación de la jungla se ha visto recompensado con un notable resultado, no solo a nivel visual, sino también a nivel jugable ya que será fundamental tomar los puentes y pasos y ocupar las escasas zonas abiertas de vegetación para alejar nuestras unidades de las emboscadas enemigas. Deberemos también organizar nuestros ataques haciendo uso de la selva como aliada.

Como es habitual en los juegos que distribuye FX Interactive, Men of War: Vietnam llega totalmente traducido y doblado al castellano. Mantiene un nivel notable en el aspecto sonoro, con unos temas muy ochenteros y cinematográficos y unos efectos de sonido más que correctos en todo momento.



Conclusiones:

Un buen juego de estrategia militar en tiempo real, que garantiza a los fans del géneroun buen número de horas a precio reducido y en perfecto castellano.

Alternativas:

Si prefieres jugar online MoW Assault Squad es mejor opción. Otros títulos como los Company of Heroes, World in Conflict o los más recientes R.U.S.E o Endwar son alternativas válidas.

Positivo:

- *Relación calidad/precio*
- *Perfecta ambientación*

Negativo:

- *La historia no engancha*
- *IA mejorable*

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	62
sonido	72
jugabilidad	66
duración	72
total	**67**

Una segunda opinión:

El sello FX es una garantía de buenos juegos a mejor precio. Men of War: Vietnam es un paso más de la editora española en esa dirección.

Ismael Ordás



desarrolla: tonika · **distribuidor:** sony · **género:** aventura gráfica · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 29,95 € · **edad:** +7

The Mystery Team

Cazadores de pistas

PSP agota sus últimos meses de vida nutriéndose de una serie de títulos destinados descaradamente al público infantil. Es el caso de The Mystery Team. Una aventura gráfica para los peques de la casa

El estudio español Tonika Games vuelve a la carga con un título que se ajusta a los baremos que deben ser los juegos destinados a las consolas portátiles: títulos rápidos, frescos, divertidos y de desarrollo directo. Con todos esos ingredientes ha fraguado una aventura gráfica en la que nos presenta el reto de resolver hasta ocho casos distintos. Y anteponiendo ante todo que casi nunca nos vamos a quedar atascados.

Cada uno de estos diferentes capítulos los debemos afrontar de una forma muy similar. La primera parte de los mismos nos dedicaremos casi en exclusiva a recorrer estancias planas en las que iremos recabando la información. Para ello iremos moviendo el cursor hacia aquellos puntos que consideremos que pueden ser de interés. Y estos nos reportarán pistas que usaremos más adelante. También nos valdremos de una cámara fotográfica virtual con la que podemos obtener diferentes pruebas para poder proseguir. Si logramos recabar la suficiente información, podemos avanzar hacia la siguiente estancia, donde la mecánica vuelve a repetirse.

Una parte bastante importante del juego la componen los interrogatorios. Estos no requieren de ninguna estrategia previa. Podemos ir desgranando las distintas conversaciones con tan solo seleccionarlas. Con ellos iremos conociendo un poco más de la trama que esconden cada uno de ellos. Así como su grado de im-

Un juego para niños y para que estos empiecen a desarrollar la lógica desde su más tierna infancia. Los mayores se lo ventilarán en dos tardes



plicación en la misma.

Salteados entre recolección de pistas e inquisas, se intercalan una serie de minijuegos. A la tónica general de simpleza que envuelve todo el título, se le añade la obviedad de estos últimos. Apenas van a requerir unos pocos segundos de nuestra imaginación para dar con la solución correcta.

Y si es que por algo podemos catalogarlo es precisamente con el adjetivo de simple. Es muy complicado que nos lleguemos a quedar atascados en algún punto del mismo, ya que para los más torpes se ha incluido la opción de ayuda. Con lo cual, queda aún más que demostrado que el target del juego no está por encima de los 12 años. Esto no tiene por qué tener un filo peyorativo, pero es necesario estar sobre aviso para lo que puedes llegar a encontrarte si lo compras.

La duración de The Mystery Team no es precisamente elevada. Para un niño de 10 años no le costará más de seis horas el completarlo. Pero su espranza de vida cae muchos enteros por su propia naturaleza. Cierto que el target objetivo es uno de los que más rejuegan los títulos, pero es complicado que haya más de un grupo reducido que le dé una vuelta tras otra.

Por cierto, llega doblado a nuestro idioma.



Los minijuegos es un apartado que podía haber dado más de sí. Pocos requierne más de un minuto a un niño de 10 años

Conclusiones:

Un buen juego para acertar en un regalo. Bien sea a nuestro sobrino o a nuestro hijo o hija. Sencillo y simple. No requiere de ninguna habilidad especial y cumple con su objetivo de entretener. No tiene mayores pretensiones.

Alternativas:

Dentro del catálogo de PSP no hay alternativas que se puedan considerar como rivales directos a The Mystery Team Cazadores de pistas.

Positivo:

- Entretenido
- Doblaje bastante acertado

Negativo:

- Simple para niños mayores de 10 años.
- Incluso los más pequeños van a tener complicado el rejugarlo

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	70
sonido	70
jugabilidad	50
duración	60
total	65

Una segunda opinión:

Una persona adulta puede encontrarle la gracia una tarde. Pero un niño puede estar entretenido con él varias semanas. Es sumamente divertido por lo simple que es. Hace que el niño realmente sienta que es él el que controla la historia.

Jose Luis Parreño



desarrolla: city interactive · **distribuidor:** fx · **género:** shooter · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 9,95 € · **edad:** +16

Sniper Ghost Warrior: Edic. Oro

Donde pongo el ojo ... no pongo la bala

Es curioso ver como en estos tiempos de reinado del shooter, los juegos de francotiradores que tan de moda estuvieron tiempo atrás, estén prácticamente olvidados. FX nos trae la edición Oro de Sniper Ghost Warrior

Los creadores del juego son City Interactive, una desarrolladora polaca que tiene en Sniper Ghost Warrior su primera incursión seria en el genero. Y esto se nota, combina aciertos con errores de diseño que ensombrecen el resultado final del juego. El hecho de que sea multiplataforma y tener que repartir los escasos recursos de una compañía pequeña en tres desarrollos paralelos tampoco ayuda mucho a un resultado tan brillante como se podía esperar. Ojalá se corrijan estos errores en el anunciado Sniper Ghost Warrior 2, y llegue a lo que el juego que nos ocupa apunta pero no acierta.

Comencemos por el principio, Sniper Ghost Warrior nos lleva a una ficticia isla sudamericana de nombre Isla Trueno en el papel del veterano sargento Tyler Wells. Deberemos acometer una serie de misiones que den fin a las tropelías del dirigente corrupto y sanguinario y devolver el poder al pueblo de Isla Trueno. Se supone que nuestras misiones son parte de un despliegue militar y uno de los errores de desarrollo es no haber sabido conjuntar esto, en ningún momento nos sentimos parte de algo más importante y simplemente realizamos encargos inconexos y en algunos casos sin mucho sentido o interés. El desarrollo de las misiones tampoco es acertado, algunas de ellas se desarrollan en escenarios excesivamente pequeños y cerrados, lo cual limita mucho las posibilidades de un juego de este tipo. Las misiones que suceden en escenarios mayores tampoco se han redondeado convenientemente-

La Edición Oro de FX Interactive incluye el juego original y todos los parches y DLCs (para un jugador y multi) aparecidos hasta la fecha



mente, a pesar del tamaño las posibilidades que ofrece el entorno no son muchas y algunas que se presentan como válidas están limitadas o inaccesibles. El sistema de cobertura y ocultación tampoco ayuda, habrá ocasiones en las que pensemos que estamos perfectamente cubiertos y ocultos y el enemigo nos verá desde la otra punta del escenario, nos disparará y nos eliminará. Y en otras ocasiones pasaremos justo a su lado, sin ningún tipo de cobertura y no se darán cuenta de nuestra presencia. Sniper Ghost Warrior dispone de una variedad más que suficiente de armas, pero su funcionamiento es demasiado parecido de unas a otras, y excesivamente simple y poco realista. Los que busquen un simulador de francotirador deben buscar otro juego.

A pesar de todos los errores y fallos de diseño o ejecución que hemos comentado hasta ahora, Sniper Ghost Warrior es un juego divertido y muy accesible para todo tipo de jugadores, aunque algunas misiones tienen una dificultad mal medida.

Técnicamente tiene aspectos muy destacables y otros no tanto. Los escenarios están muy bien recreados y son variados y creíbles. No tanto los soldados enemigos que aunque tienen un modelado suficiente, las animaciones no lo son, excesivamente robóticas y rígidas como para resultar creíbles. El apartado sonoro cumple sin más, los temas musicales acompañan la acción correctamente y los efectos de sonido son desiguales, buenos los de las armas en general y no tanto los de fondo de la jungla o vehículos.



Conclusiones:

Sniper Ghost Warrior tiene buenas intenciones e ideas, pero no se han llevado a buen puerto por errores de concepto y algunos otros de ejecución del proyecto. Aún así, y por el precio al que nos lo ofrece FX, ofrece buenos ratos de juego en el papel de un francotirador.

Alternativas:

A pesar de los años que tiene, Sniper Elite de Rebellion Software sigue siendo la referencia, y el espejo donde deberían mirarse todos los títulos del genero.

Positivo:

- Precio de crisis
- La edición de FX

Negativo:

- Errores de diseño y desarrollo
- No llega a rematar las buenas ideas

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	67
sonido	64
jugabilidad	54
duración	66
total	**56**

Una segunda opinión:

Ante la falta de competencia, los campers de otros shooters tienen en Ghost Warrior una buena opción.

José Luís Parreño


Games Tribune Magazine
GTM
El mejor sitio para gamers



perpetrado por: phoenix games · **con la complicidad de:** atari · **arma del crimen:** ps2 · **año:** 2006

El rincón abyecto

¡Qué pasa NENG!

El análisis de hoy trata sobre un auténtico campeón de esta sección. Aún no entendemos como alguien creyó que una propuesta remotamente similar podría entretener. Y con semejante anfitrión... menos



Y es que el ratonero personaje creado por Edu Soto, y cuya fama creció tan hiperbólica como injustificadamente resulta muy cargante. Ya lo era cuando estaba de moda, pero sucede que cuando salió este juego ya no lo estaba, y el resultado es tan sumamente vil, que temo que la lengua castellana se quede corta en palabras para describirlo.

No es un juego, es un minijuego. Imaginad un Mario Party. Ahora cambiad a Mario por "el Neng". Después quitad todos los tableros. Y por último solo os queda reducir el número de minijuegos a cinco, y ya de paso que esos cinco sean los más aburridos y cutres que una aviesa mente sea capaz de diseñar.

El objetivo del juego parece ser el de hacer que el jugador pierda la fe en la especie humana, pero los creadores insisten en que no, que se trata de conseguir más puntos que el rival. Si así fuera, estaríamos ante

Una imagen vale más que mil descalificativos. *(Izquierda)*. Cualquier parecido con el Tetris es pura coincidencia *(Derecha-abajo)*. Un solo "Neng" basta y sobra para despertar la apatía del jugador, poner dos se nos antoja excesivo *(Derecha-arriba)*.

un derroche de creatividad, ya que eso de conseguir más puntos que el rival es totalmente inédito en este nuestro mundillo.

Sarcasmos a parte, nuestro rival puede ser controlado por la CPU, y el título también afirma que se pueden jugar “con amigos”, pero si pretendes que un amigo comparta el dolor de jugarlo en multi es que valoras muy poco su amistad. La selección de personajes también hace gala de un gran esfuerzo de diseño. Podremos elegir entre El neng, el neng y... el neng.

Técnicamente...

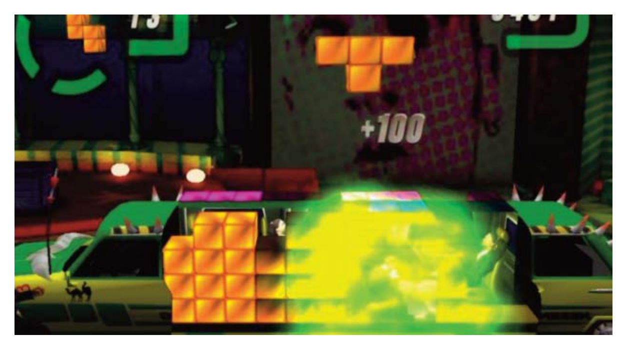
Atroz. No hay nada bueno que podamos rescatar. Los gráficos son lamentables, ni siquiera el personaje del neng está bien representado, presentándonos a un monigote contrahecho con un parecido facial muy leve con el personaje real.

Sonoramente no hace falta ni comentarlo, ¿Alguien esperaba escuchar a la filarmónica de Berlín en un juego del Neng? ¿O a Jeremy Soule tras la batuta? Pues del “chunda-chunda” que incorpora el juego no hay nada que añadir.

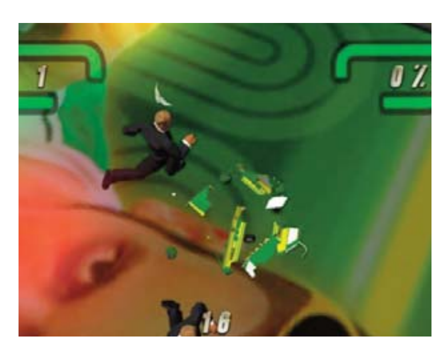
Premio o castigo.

No todo va a ser rejugar una y otra vez a los mismos cinco minijuegos para conseguir más puntos, el juego incorpora también un conjunto de videos que iremos desbloqueando y que podríamos catalogar como “Los mejores momentos del Neng”, si es que tuvo alguno bueno. Y en eso consiste el épico desenlace de esta epopeya sin par: En visualizar al Neng haciendo lo que mejor sabe hacer: El “gili”.









Conclusiones:

No es un juego propiamente dicho. Si no un minijuego “saca-pasta” apoyado en la popularidad de tan dudoso personajillo. No dudo que los responsables del juego también lo veían como tal. Aún con eso en mente, es tal el cúmulo de despropósitos y malas decisiones, que crean un juego tan malo como corto. Porque de eso trata esta sección, y este es malo, malo. Malo con avaricia.

TEXTO: MIGUEL ARÁN

NOTA: -9

Nefario

Juego sugerido por:
Redacción GTM

Envía tus propuestas para el rincón abyecto a:
contacto@gamestribune.com

US AAF MUSTANG





FICHA TÉCNICA **Año**: 1990 - **Plataforma:** Arcade/Megadrive - **Género:** Shooter

Con todavía en el recuerdo el año 2011, este mes desde GTM cambiamos de chaqueta y nos ponemos la de aviador para pilotar uno de los miles de ingenios que tuvieron el dudoso privilegio de volar durante la 2GM. ¡Despegamos!

La madre de todas las guerras modernas. Representada hasta la saciedad en el sector de los videojuegos mucho antes de que **Call of Duty** se colgara las medallas en su afanada labor de destruir virtualmente al **III Reich**.

Será en este contexto, descargando plomo entre las líneas enemigas partidarias del Eje,donde este juego --original de **NMK**-- tratará de dirigirnos a través de ocho intensos y difíciles niveles repletos de disparos, explosiones y combustible. Las fuerzas afines al nacional socialismo intentarán enviarnos a casa de vuelta en una cómoda y lujosa caja de pino. ¿Estás dispuesto a salvar el tipo o por el contrario te sumarás a las bajas? Comprobemos si este clásico se encuentra a la altura de las circunstancias actuales. Bienvenidos a **USAAF Mustang**.

USAAF Mustang es un **shooter** de scrolling horizontal creado originalmente para los desaparecidos salones recreativos occidentales. Un juego que acabaría, sólo un año más tarde y debido al éxito de la recreativa, viendo la luz en la entonces consola de 16 bits **Sega Megadrive**. **Taito**, otro viejo conocido de los pixels, sería el encargado de llevar a nuestros hogares todo el belicismo mostrado en las placas, siendo **Fire Mustang** el nombre con el que se le conocería.

Como es bien cierto que a manos desnudas nos sería imposible subirnos a los populosos cielos enemigos, será a bordo de un poderoso y casi imbatible **Mustang P-51**, desde el que nos enfrentaremos a tanto japoneses

USAAF Mustang es un juego bastante complicado. Más por un mal uso del contraste en los colores que a los propios embites enemigos. Haciendo que tanto aviones como escenario acaben fundiéndose en un mismo color

El P-51

El modelo del que hace gala el juego –que dicho sea de paso tiene bastantes errores históricos, como el que el propio P-51 no participó en combate hasta 1943– se trataba de uno de los más mortíferos aviones de combate usados por las fuerzas estadounidenses en la segunda guerra mundial y una de las más principales bazas de Gran Bretaña ante el dominio y poderío aleman de los cielos. Destacaba entre otros, por su velocidad, maniobrabilidad y sencillez de pilotaje al tiempo que estaba dotado de un buen arsenal que frenaba de una vez por todas a los experimentados pilotos de la Luftwaffe, quienes habían estado hasta entonces paseándose entre los alados ingleses.

Acabaría convirtiéndose por méritos propios, en el ingenio aeronáutico más completo del momento.



Cuando no nos queda más remedio lo mejor es hacer uso del mayor de nuestros ataques en el juego: El papá de los "Kamehameha"

como a alemanes, en una aparente lucha desigual por la supervivencia. Si es que llegamos de una pieza al segundo nivel, averiguaremos porque este título es considerado como uno de los arcades de aviones más difíciles del momento. No en vano y aunque parezca muy simple, nuestro armamento constará del clásico disparo frontal (mejorable hasta tres niveles por encima de su poder por defecto) , una lanzadera de misiles aire-tierra y la posibilidad de lanzar un super ataque demoledor, finito y que terminará con prácticamente todo lo que aparezca en pantalla.

Aunque el juego goza de unos buenos gráficos, tanto en los modelos aeronáuticos como en el resto, estos no son todo lo detallados que se podría esperar, dejándole el protagonismo a algunos de los escenarios, quienes se mostrarán con una factura más que aceptable destacando se por encima del conjunto. El nivel que transcurre en las cercanías de España es un claro ejemplo de ello y aunque algunas de las fases bajan la calidad general del juego al final termina aprobando y salvando los platos. Se echa de menos también, y puesto que repercute en su jugabilidad, una mejoría en el contraste brillo/color ofrecido entre los objetos móviles del juego y el de los niveles. Es prácticamente imposible salir con la cabeza en el sitio cuando tanto los disparos, aviones y demás elementos en pantalla comparten la misma tonalidad que el fondo del escenario, llegando en ocasiones a fusionarse



por completo y provocando que el jugador pierda de vista tanto a su avión como a lo que nos ataca.



El juego es un sinónimo claro de lo que supone un reto debido a su, en ciertos momentos, extremada dificultad. A excepción de la primera fase que es una especie de calentamiento para lo que nos espera, el resto del juego es un auténtico quebradero de cabeza que nos obligará a reintentar innumerables veces la partida si es que lo queremos terminar. Os recomiendo su versión de consola siendo esta algo más llevadera que su antecesora.

Mientras la versión arcade guarda un hueco para un segundo jugador simultáneo, la de Megadrive omite esa cualidad. Una verdadera lástima que sin duda mermará las posibilidades de rejugar este otro clásico.

TEXTO: DANI MERALHO

D&D: Shadow over Mystara





FICHA TÉCNICA **Año**: 1996 - **Plataforma**: Arcade - **Género**: Hack´n´Slash/RPG

Tras el éxito de Tower of Doom estaba cantada una secuela. Pero pocos esperabamos lo que Capcom nos tenía reservado para Shadow over Mystara

Es algo habitual que la secuela de un juego de éxito sea un simple "más y mejor" de la primera parte. Lo mejora pero pierde la frescura y el factor sorpresa del original, y con el tiempo los jugadores recordamos con más cariño el primer título de la saga. Con Shadow over Mystara no ocurre eso, supone un nivel tal de mejora y perfeccionamiento de Tower of Doom, que éste ha quedado como una especie de primer paso hacia lo que Capcom quería conseguir, y logró con Dungeons of Dragons: Shadow over Mystara.

La historia comienza justo donde acaba la de Tower of Doom. Tras acabar con Deimos, los héroes se encuentran una nueva amenaza, la sombra oscura que se cierne sobre Mystara es ahora la maligna hechicera Synn y su ejercito de horribles criaturas, mucho más variado que el plantel de enemigos de Tower of Doom.

La primera novedad que el jugador se encuentra en Shadow over Mystara es la inclusión de dos nuevos personajes, el mago y la ladrona, con habilidades y capacidades muy diferentes a los que repiten de ToD. De estos seis personajes podíamos seleccionar hasta un máximo de cuatro, manejados cada uno de ellos por un jugador. Las posibilidades de interacción entre los protagonistas y las nuevas posibilidades que Capcom incluyó para los personajes ya existentes, mejoran la jugabilidad del título hasta convertirlo en algo diferente, mucho más táctico y pausado que su predecesor, aunque mantiene la endiablada dificultad de este.

Lo fácil para Capcom hubiese sido aprovechar al máximo el material de Tower of Doom, pero no lo hizo, se mejoraron todos los aspectos del juego y se introdujeron novedades que aún a día de hoy sorprenden. A nivel jugable se desarrolló un sistema de magias totalmente nuevo, que dio una mayor importancia a los personajes que la manejan frente a los guerreros de Tower of Doom. El inventario de los personajes es un ejemplo de como se debe gestionar el equipo y armas, aún con un sistema de control tan limitado como el de una arcade.

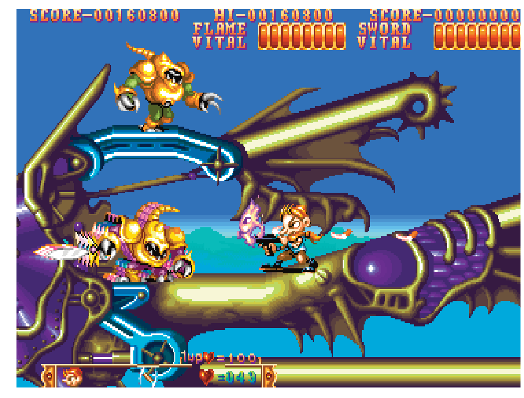
Las posibilidades de elección por parte del usuario eran mucho más profundas y tenían mayor repercusión que en el primer título de la saga, teniendo que tener en cuenta el plantel y equipo que llevásemos en cada momento.

Técnicamente la mejora fue también notable, los dos años que pasaron entre un juego y otro, permitieron mejores gráficos en personajes y escenarios, unas animaciones más fluidas y unos efectos mucho más espectaculares que en Tower of Doom.

TEXTO: J. BARBERÁN

Midnight wanderers





FICHA TÉCNICA **Año**: 1991 - **Plataforma**: Arcade - **Género**: Scroll lateral/plataformas

Midnight wanderers apareció en el 91 de la mano de capcom dentro de "three wonders", que albergaba otros dos juegos, chariot y don´t pull menos destacables

Midnight wanderers es un juego de plataformas de scroll lateral en el que manejamos a Lou y Shiva en un recorrido de cinco niveles para salvar a nuestro mundo de una era de oscuridad, argumento típico pero efectivo, no se pide más a un juego arcade.

Lo que más llamaba la atención al contemplar por primera vez la recreativa es su diseño artístico, bellos dibujos para protagonistas, enemigos, escenarios y para los impresionantes final bosses que encontraremos al final de cada area y nivel.

El poderío artístico se ve correspondido con una jugabilidad a la altura, resultando un juego en esencia muy divertido. Su mecánica no dista mucho de lo que puede ser metal slug por ejemplo, empezamos la partida con un disparo básico e iremos encontrando otros más efectivos a lo largo del mapeado que nos facilitarán las cosas. Mención especial merecen los "options", pequeños ayudantes que nos acompañan y colaboran lanzando ataques al enemigo a la par que nosotros disparamos.

Durante el recorrido iremos recogiendo también monedas que nos sumarán puntución y lo que es más importante, cartas, que irán sumando su valor hasta que obtengamos cien puntos, momento en el que obtendremos una vida extra.

Si decía que en esencia Midnight wanderers es un juego divertido también hay que decir que es un juego digamos "amigable" para ser un arcade, la dificultad no es para nada elevada y con un poco de práctica podemos llegar a los niveles finales sin mucho problema. Aquí evidéntemente la cosa se complica más, pero no es para nada comparable con la dificultad de locura de algunos de sus compañeros en los salones recreativos.; de hecho con algo de maña y un par de monedas uno podía acabarse el juego perfectamente. La duración no es uno de sus puntos fuertes desde luego, pero tratándose de un juego de recreativa tampoco es algo muy reprochable.

Como es habitual el modo cooperativo es otro de los puntos fuertes de este título , multiplicándose la diversión si contamos con un compañero de batalla.

Cps-1 fué una de las gloriosas placas de Capcom en la buena epoca de los salones recreativos , y midnight wanderes es un buen exponente de ello, plataformas, saltos, power ups, enormes jefes finales , bello diseño y sobretodo mucha diversión en un título del que si no estuvísteis a los mandos en su momento deberíais probar.

TEXTO: JOSÉ M. GONZÁLEZ

El año del resorte



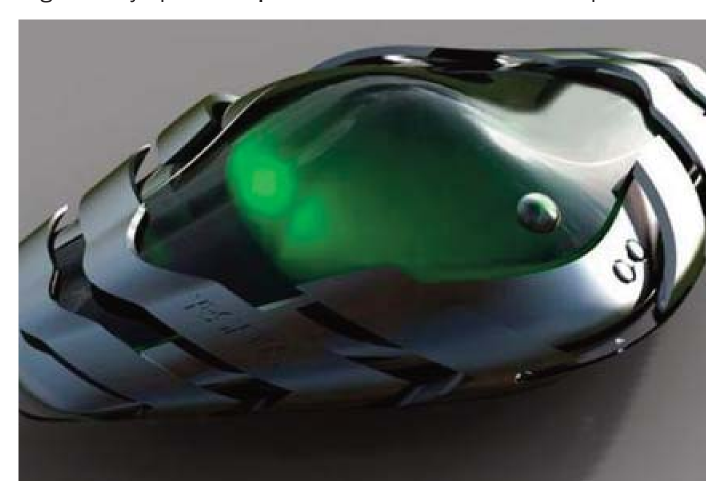
Un sube y baja constante y enfermizo

El mundo del ocio digital tiene una característica inherente, que gusta a muchos y desespera a otros tantos, y es que es cíclico, y no podemos hacer nada para remediarlo. Vivir por y para los videojuegos es asumir una y otra vez el mismo viaje en una divertidísima montaña rusa

Ésta cambia su diseño y apariencia, pero nunca su trazado. Siempre ha sido y siempre será así, per sécula seculorum, a no ser que la industria diga lo contrario, como no.

Generación tras generación, máquina tras máquina, se repiten los mismos patrones que marcan el devenir de toda una era de videojuegos. Al principio llega el periodo de la especulación y la rumorología. Un dato aquí, una imagen allá, una declaración distendida que se saca de contexto y el hype se dispara. En este punto es donde todo comienza, el resorte se activa y la vagoneta comienza a ascender por los raíles de la atracción. Las masas nos movilizamos en pos de la información que las compañías, astutas, nos lanzan con estrategias paramilitares, y las ferias, congresos y conferencias alcanzan audiencias desorbitadas y temperaturas infernales. Aunque bien pensado, bendito infierno. Es la mejor época, el momento en el que miras excitado a tu compañero de vagoneta y piensas...¡Menudo viaje nos espera!. De hecho, aquel que no haya vibrado viendo por streaming una conferencia del E3 o del TGS, bien podría dejar de leer esta columna ya, sin acritud.

Tras este dulce periodo de





cría y engorde de las expectativas, en el que nuestros anhelos y fantasías jugonas revolotean por el techo de nuestra habitación, nuestro abotargado sentido común tropieza con la realidad; precios excesivos, escaso catálogo, promesas que se quedan a medias y, por qué no, algunos problemas técnicos que empañan aquellos dulces sueños. Pero qué demonios, estamos ante algo nuevo, fresco, revolucionario, puede que definitivo...#NO

Una vez superado el inevitable trance del contacto con la realidad, comienza el que podría denominarse como PP, o Periodo Palomitero. término acuñado a raíz del espectáculo que las compañías denominadas First Parties ofrecen. Equivale a estar en lo alto de la montaña rusa con los brazos levantados (se que está prohibido, pero todos lo hacemos) y es un precioso tramo en el que los usuarios nos sentamos cómodamente a ver como las majors se enfrascan en una encarnizada pelea por ver quién la tiene más grande, la exclusiva, por supuesto. Una franja de tiempo en la que mes tras mes nuestra estantería engorda a golpe de triples A en la misma medida en la que nuestro bolsillo mengua y mengua sin remedio. Si, un drama para nuestra economía, pero... ¿quién se acuerda del dinero cuando se la mira? La colección, mi malpensado amigo.

A partir de aquí, un divertido descenso entre títulos multiplataforma, los últimos ejercicios de exclusividad y periféricos rocambolescos nos encamina hacia al final del viaje. En este punto, la generación ya ha dado todo lo mejor de sí, y podemos sentir como la vagoneta empieza a frenar, lenta, pero inexorablemente. El ciclo de los videojuegos llega a su fin.

Parece que los gráficos HD, la consolidación del juego online y la captura de movimiento llega a su fin. Hay muchos motivos para recordar la generación

En lo que a nuestro actual periplo respecta, parece que a la montaña de los gráficos HD, de la consolidación del juego online y de los dispositivos de captura de movimiento llega a su fin. Algunos la recordarán por sus parches, sus DLCs y sus constantes robos de datos. Otros sin embargo, la recordarán como la generación que consolidó el arte del videojuego entre el gran público.

Por suerte, la maquinaria de este parque de atracciones nunca se apaga, y este 2012 que acaba de comenzar será, sin ningún género de dudas, el año en el que el resorte volverá a activarse.

ANASTASIO GIJÓN
cedido por
GUILTYBIT.COM









Battlefield 3

Battlefield 3 adelanta a la competencia gracias a la potencia del vanguardista motor de juego Frostbite™ 2, la última apuesta de DICE. Esta moderna tecnología es la base del diseño de Battlefield 3 y ofrece una calidad de imagen superior, un magnífico sentido de las dimensiones, destrucción masiva, sonido dinámico y una animación de personajes increíblemente realista. Con balas que pasan silbando, muros que se desmoronan y explosiones que te tiran al suelo, el campo de batalla cobra nueva vida y se vuelve más interactivo que nunca.

Gracias a logros360.com, os enseñamos los 43 logros que podréis desbloquear en esta magnífica aventura.

Aviso: los logros pueden desvelar parte del argumento.

¡Desbloquealos todos!



Coronel Puntos: 50
Alcanza el rango 45



Condecorado Puntos: 30
Obtén un galón de cada clase que hay en el juego



Guerra de vehículos Puntos: 30
Obtén los 3 galones de guerra con vehículos



Amante de los coches Puntos: 20
Completa la misión sin perder un humvee en Operación Éxodo



Sigue adelante Puntos: 20
Alcanza el garaje sin que te hieran en Golpea y corre



Entre la espada y la pared Puntos: 15
Derrota a Solomon, de forma perfecta, en El gran destructor



Dos por uno Puntos: 15
Elimina a 2 enemigos con una bala en Turno de noche



Sin salida Puntos: 30
Has capturado a Kaffarov



Puedes ser mi compañero Puntos: 30
Completa Cacería con un recorrido perfecto

Apoyo eficaz Puntos: 30
Obtén los 4 galones de eficacia de apoyo

Infantería eficaz Puntos: 30
Obtén los 4 galones de eficacia con armas

Diana Puntos: 20
Alcanza y rescata a los rehenes sin alertar a los enemigos en Lluvia de fuego



Preparado Puntos: 30
Desbloquea todas las armas únicas de Cooperativo



Semper Fidelis Puntos: 50
Completa la historia en Campaña en el modo Difícil



¡Hurra! Puntos: 30
Completa la historia en Campaña



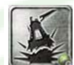
Mariposa Puntos: 25
Derriba al jet de un solo intento en La espada y la pared

Chatarra Puntos: 25
Destruye 6 tanques enemigos antes de alcanzar el fuerte en Carrera del trueno



¿Qué coño "eres"? Puntos: 20
Consigue una chapa rusa en la emboscada del bosque en La espada y la pared


La práctica hace la perfección Puntos: 15
Elimina de un disparo en la cabeza a cada objetivo en el campo de tiro en Kaffarov


El fin Puntos: 20
No has conseguido impedir el ataque


El profesional Puntos: 30
Completa la persecución callejera en Camaradas


Desaparecido en combate Puntos: 20
Consigue tu primera chapa enemiga


¡Mejor que nada! Puntos: 30
Termina como 3er JMV en una partida igualada


Intocable Puntos: 20
Completa la misión Fuego desde el cielo sin usar el extintor


No durante mi guardia Puntos: 25
Protege a Chaffin de los soldados en la calle en Operación Swordbreaker


Muerte en carretera Puntos: 20
Empuja el coche y mata a los soldados en Alzamiento


A la hora señalada Puntos: 20
Desarma la bomba en menos de 20 segundos en En el último momento


¡Dos veces hurra! Puntos: 30
Completa todas las misiones de Cooperativo

Guerrero completo Puntos: 30
Has conseguido una muerte con las siguientes armas en una sola vida: Rifle de asalto, jet, tanque..


Tiburón Puntos: 20
Te has dado un chapuzón en la piscina del Hotel Omán.


Pistolero Puntos: 20
Has conseguido 10 muertes con cada una de las diez armas de Regreso a Karkand.


El ejército de las tinieblas Puntos: 30
Apaga las 4 luces con 4 balas en Turno de noche


Se busca: vivo o muerto Puntos: 20
Has capturado a Al Bashir


Eutanasia involuntaria Puntos: 25
Mata a los 2 soldados antes de que se desmorone el edificio sobre ellos en Alzamiento


Primer perdedor Puntos: 30
Termina como 2º JMV en una partida igualada


Jugador más valioso Puntos: 30
Termina como JMV en una partida igualada


Ver el futuro Puntos: 10
Has completado Semper Fidelis


Tropa de choque Puntos: 15
Has sobrevivido al terremoto




Ninjas Puntos: 20
Alcanza al VIP sin disparar la alarma en Exfiltración


Un ejército de dos Puntos: 50
Completa todas las misiones coop. en modo Difícil


¿Dónde están las otras dos? Puntos: 20
Has encontrado la bomba nuclear


Como un jefe Puntos: 30
Has conseguido una muerte con el cargador deslizante.


Tercera misión Puntos: 20
Has conseguido una muerte con cada uno de los siguientes vehículos: BTR-90, DPV y F-35.



Mi Top Ten de Super Nintendo



Una lista personal

Ante todo, considérense todos felicitados por la entrada de nuevo año; ya que dicen que estamos a las puertas del fin del mundo, acuciados por una crisis galopante que hace que las tiendas y comercios se queden desiertos incluso en fechas navideñas vaaserqueno, qué menos que afrontar este 2012 con el mayor optimismo posible

Y digo yo, ¿qué escribir para este comienzo de año? Aprovechando el período vacacional, se me ocurre reincidir en uno de los temas que más dieron que hablar en la recta final del ya finiquitado 2011: el Top Ten. He jugado a diversos sistemas de entretenimiento en mi vida, no todos electrónicos, conste. Pero si tuviera que quedarme con una videoconsola en particular, no dudaría en referirme a Super Nintendo.

El llamado Cerebro de la Bestia fue, evidentemente, una gran máquina, aunque a una consola la hacen grande no sus características técnicas ni su patente superioridad con los sistemas contemporáneos a la misma, sino la calidad de sus juegos. Quedarse con diez es tarea realmente difícil, puesto que se trata de elegir. ¿Y cuándo ha sido sencillo elegir? De una u otra forma, seleccionar una decena y descartar el resto es algo que, inevitablemente, conllevará una gran cantidad de razones personales y subjetivas en la decisión.

10.- Super Castlevania IV

Voy a comenzar con un juego que sé de buena tinta que muchos de los que están leyendo ahora mismo este párrafo rasgarían sus vestiduras con afán por verlo en el puesto 10 y no en el primero de la lista. Y debo recono-



cerlo, no eché demasiadas horas a esta iteración de la saga de los Belmont, aunque sí las suficientes como para rendirle merecidas cuentas años después.

¿Y qué diría de Super Castlevania IV? Pues se podrían alabar muchos aspectos del propio juego, incidir en que Simon blande su látigo en ocho direcciones, explayándose a través de un control exquisito a la hora de moverse, saltar y combatir con los enemigos que nos encontramos tanto en el castillo del siniestro conde como fuera de él; por supuesto, alabar la banda sonora, a menudo considerada la mejor de toda la saga.

En fin, podrían decirse una y mil cosas más, pero yo resumiría todo esto en que el fan acérrimo de los Castlevania, de su exquisita y siniestra apariencia gótica, tras patearse sus juegos favoritos en MSX y en Famicom, contemplaba atónito cómo la mecánica de juego se refinaba hasta el extremo, asumiendo a la vez que estaba asistiendo ante un brutal cambio generacional. Sin dejar de jugar a lo que tan bien conocía, la transición de los ocho a los dieciséis bits de potencia se sentía como un auténtico latigazo. Mítica Konami. No será la primera vez que la mencione aquí.

SNES significó mucho para la vida de muchos jugadores. Nos dejó juegos para el recuerdo. Y estos son solo algunos de ellos

9.- Super Ghouls and Ghosts

La eterna confrontación del bien contra el mal se ha llevado infinidad de veces al videojuego; en el arcade de Capcom, una legión de criaturas demoníacas y de ultratumba deciden romper la felicidad y la armonía que destilaba una feliz pareja de enamorados. Lo malo es que Sir Arthur no es cualquier chavalito, sino todo un caballero andante capaz de blandir dagas, lanzas y hachas con el mismo arte y salero que luce sus recordados calzoncillos de topos rojos.

La conversión del arcade para Super Nintendo distaba bastante del original, tomando algunos enemigos de la primera entrega y diseñándose fases totalmente nuevas, varias de las cuales utilizaban Modo 7, una técnica de procesamiento gráfico capaz de escalar y rotar a gusto, generando fases tan geniales como la de la torre que giraba al ser escalada, o la del estómago de la bestia. Sí, su dificultad era monumental, doble vuelta al recorrido completo incluida, al igual que lo eran los cortes que componían su fantasmagórica banda sonora.

En mi opinión, la mejor versión de toda la saga... con permiso de la magistral conversión del presente cartucho a Game Boy Advance. Y lo curioso del tema es que estamos ante un juego bastante madrugador si nos atenemos al lanzamiento de la consola... algo que podría aplicarse a muchos otros juegos más, como F-Zero, Super Tennis o, por supuesto, el magistral Super Mario World.

8.- Donkey Kong Country

Cuando uno insiste una y otra vez en realzar el valor de los juegos del pasado, no lo hace de forma gratuita, ni mucho menos para quedar como erudito o portavoz de una época que ya pasó y que resulta prácticamente imposible que vuelva a repetirse. Entre otras cosas, es pura justicia el homenajear a juegos como este Donkey Kong Country, y es que comparar a la Rare que pariese esta maravilla con la actual Rare, la de los avatares sin alma de Xbox 360, resulta harto descorazonador.

DKC poseía valores muy serios para ser recordado como uno de los mejores plataformas de la historia. El recuperar a un autén-





tico icono desde las entrañas del origen de Nintendo y darle total protagonismo fue un golpe de efecto. Mucho mejor resulta el disfrutar con el nivel técnico que mostraba este cartucho; disfrutar de los personajes prerrenderizados y sus suaves animaciones, contemplar la variedad de entornos por los que viajamos, la atmósfera opresiva lograda en los industriales o el efecto óptico de los marinos, todo mientras escuchábamos una y otra vez la banda sonora que nos repetía el simpar Guillén Caballé en Game 40.

Rare, aquella Rare y su extrema brillantez, la que un día revolucionara el concepto de los gráficos con perspectiva tridimensional en Spectrum cuando se denominaba Ultimate. La compañía de los Stamper. Cuánto se echa de menos dicha época.

7.- Super Mario Kart

El tema de sacarse de la manga Spin-Off's de personajes que triunfan en sus propios juegos se hace bastante recurrente hoy día, aunque en el año 1992, cuando salió al mercado Super Mario Kart, era mucho menos usual. Y es que me recuerdo a mí mismo alquilando el cartucho en mi videoclub habitual, aquel venerado MegaNivel de la calle gaditana Benjumeda -que tantos duros nos sacara a base de alquileres, ventas y reventas-, con bastante escepticismo. Mario en un título de carreras...

Hoy día, Mario Kart es una franquicia con nombre propio, sinónimo de grandes ventas aseguradas en cualquier plataforma de juego que Nintendo se precie de sacar al mercado. Las bases de la mecánica de juego se sentaron en la primera edición, la cual, cómo no, abusaba de lo lindo del previamente mencionado Modo 7 para ofrecer una vertiginosa sensación de velocidad en el scaling realizado en el juego, combinándose con la habilidad y la suerte que entraban en juego gracias a los items, los atajos y los obstáculos de cada escenario.

Se dice, por tanto, que Mario Kart inventó prácticamente un nuevo género que nacía de una mezcla explosiva y bien agitada. Sin embargo, aún recuerdo tardes y tardes corriendo por los circuitos del juego por el simple hecho de mejorar mi último tiempo marcado y reventar los récords que, igual, aún están grabados en la longeva pila que se almacenaba dentro del cartucho. Mario Kart era muchas cosas, y además, el mejor título de carreras de la Super Nintendo.



6.- Super Probotector / Contra III: The Alien Wars

Para cerrar la primera parte del Top Ten recurro de nuevo a la Konami de antaño. Contra siempre ha sido sinónimo de acción desenfrenada, pura, dura y jodida. Bueno, casi siempre, véase deshonrosas excepciones como Contra Force. Este Alien Wars ofrecía niveles completamente nuevos en escenarios post-apocalípticos, con innumerables hordas alienígenas poniendo a prueba nuestra precisión y nuestros nervios.

Técnicamente, el juego era una auténtica bomba. Una vez más, la capacidad de expandir y contraer sprites se utilizaba constantemente, ya fuera en efectos de explosiones e impactos, en jefes finales como la mítica tortuga zombie o en fases completas, en las que desde una novedosa perspectiva cenital podíamos girar la vista con los botones superiores del pad de Super Nintendo.

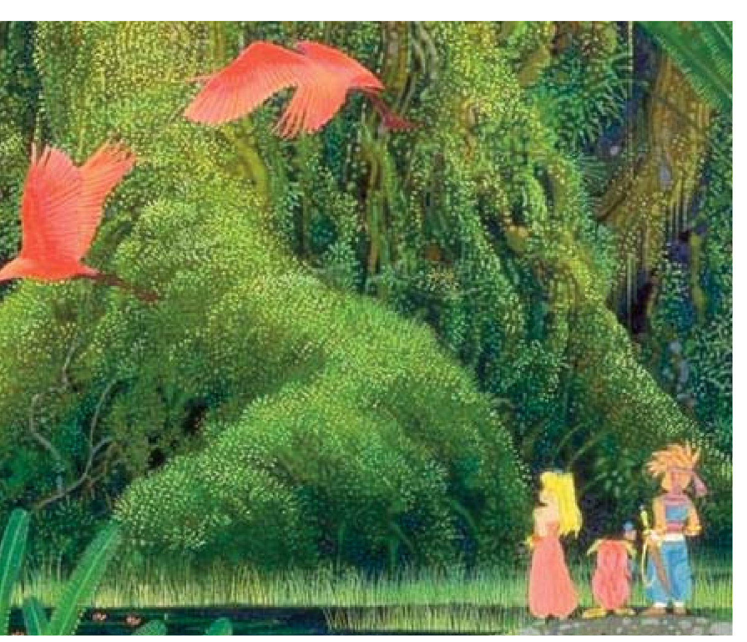
Si tuviera que ponerle un pero, sería a la versión PAL del juego, la cual transformaba a los marines Jimbo y Sully, herederos de los míticos Bill y Lance, en dos androides con poca gracia. Daba igual, en cualquier caso: el ritmo del juego es brutal, trepidante, imparable; sin parangón dentro del excelso catálogo de la consola.

5.- International Superstar Soccer

Esto no es, simplemente, un videojuego de fútbol. ISS ni siquiera debería quedarse en el mejor videojuego de fútbol de los dieciséis bits. Bueno, de hecho lo es, pero es que su valor es mucho más elevado que esta simple frase. Este valor se construyó en miles y miles de partidos disputados a la máxima intensidad, con un nivel gráfico que sólo podía igualar cierta máquina recreativa de la placa Neo-Geo, aunque en esta ocasión Konami puso el resto para que los futbolistas digitales se parecieran más que nunca a nuestros jugadores favoritos.

Detalles que no se habían visto hasta la fecha, detalles por doquier: Roberto Baggio y su coleta, los regates de los delanteros brasileños quebrando cinturas, los remates de cabeza de Klinsmann o las melenas de Batistuta y Valderrama. Y eso que los nombres no eran los reales. ¿Acaso nos importaba por aquel entonces?

La semilla más importante en lo que años después germinó como Pro Evolution Soccer. Multi-



tud de horas robadas a clases de instituto para coger lápiz y papel y apuntar los resultados de los torneos montados con los colegas. Pases en corto, en largo, desmarques, tácticas que realmente se aplicaban en el campo. Sí, el mejor juego de fútbol de los dieciséis bits. Y un valor realmente incalculable.

4.- The Legend of Zelda

Como la práctica totalidad de títulos que se encuentran en este Top Ten, lo cierto es que el Zelda de Super Nintendo me dejó un imborrable recuerdo por aquella aura especial que destilaba, más que por los gráficos -que no eran nada del otro mundo, comparados con el resto de juegos de esta lista- o la propia jugabilidad, la cual nos hacía más interesante el juego conforme avanzábamos.

Y resulta curioso decir que en un juego que solía ser calificado de aventura, cuando realmente comparte muchos puntos en común con cualquier RPG de acción, apenas existían hechizos.

Y es curioso, digo, porque aunque Link nunca haya sido un buen mago, este cartucho posee uno de los momentos más mágicos que alguien pueda encontrar en un videojuego, cuando nos miremos a nosotros mismos en el espejo encantado, la oscuridad se cierna sobre el mundo y accedamos al Dark World. Servidor aún tiembla al recordarlo.

3.- Secret of Mana

Para alguien que nunca ha sido un ferviente seguidor de los RPG japoneses, este Seiken Densetsu 2 (conocido como Secret of Mana fuera de Japón) logró encandilarlo y maravillarlo de principio a fin, desde la luminosa melodía de la introducción hasta su tremendo final, con aquella batalla a vida o muerte contra la gigantesca criatura que tan bien conoceremos a lo largo del juego.

Si bien Secret of Mana sigue los cauces clásicos del género J-RPG, sí que llama la atención dos aspectos bastante importantes y relevantes a la hora de haberlo considerado como uno de mis tres videojuegos favoritos de Super Nintendo. El primer punto radica en su sistema de combate. Aquí no hay rastro de turnos, la acción es directa, aunque el nivel de profundidad es más complejo que en A Link to the past, ya que podemos atacar directamente o “acumular” nuestro ataque para que sea más devastador a cambio de aguardar tiempo en el que estaremos expuestos al ataque del enemigo.

El segundo punto es más novedoso aún, y es que podremos tomar el control de los tres personajes protagonistas de la historia de manera simultánea, disponiendo de tres control pad y un MultiTap. De hecho, la confrontación final la superé en una tarde de gloria con dos buenos compañeros de instituto; mientras que yo blandía la espada, uno de ellos lanzaba hechizos para aumentar el daño de los mandobles, mientras que el otro curaba cada dos por tres al héroe.

Aún con todo esto, y sin mencionar aspectos como la disposición en anillo de la interfaz, copiada posteriormente hasta la saciedad, basta deleitarse con la maravillosa banda sonora de Kikuta para convencerse de tamaña obra maestra. Inolvidable.

2.- Super Mario World

Servidor se pidió esta sagrada

videoconsola por reyes; había un único motivo por el que quería que me la regalasen. Este no era otro que dejar de gastarme ingentes cantidades de monedas de cinco duros en los recreativos de la calle Soledad, concretamente en la máquina de Street Fighter II. Por ello pedí el pack que Nintendo España puso a la venta para aprovechar el tirón de la conversión del juego de Capcom.

Sin embargo, el pack también incluía Super Mario World, juego que solía venir en todas las consolas que se vendían por aquella época, en 1991. Para mí, zagal de once años, el juego del fontanero bigotudo era un mero complemento para el objeto de deseo que simbolizaba jugar con Ryu y Ken en mi propia casa.

Craso error. Las horas que disfruté desentrañando todos y cada uno de los secretos que escondía Super Mario World no tienen precio. Desbloquear los bloques amarillos, más adelante los verdes, para recorrer de nuevo las fases anteriores y encontrar caminos alternativos mediante llaves, es una sensación que no he vuelto a sentir en ningún otro videojuego. Por supuesto, a mi entender sigue siendo la mejor experiencia que pueda vivirse en un juego de plataformas. Y sí, es una opinión como todas las de este artículo, cargada de la subjetividad del recuerdo que me proporcionaron aquellos maravillosos años.

1.- Street Fighter II

Decidir qué juego ocuparía el primer lugar en mi particular Top Ten es harto difícil, depende de muchísimos factores, todos ellos



personales, incluso podría llegar a variar dependiendo del estado de ánimo, de si el día está nublado y te recuerda a cierta tarde en la que descubriste cómo lanzar un Ha-Do-Ken dorado... Tantas cosas me hacen pensar que Street Fighter II me proporcionó los mejores momentos de juego con el Cerebro de la Bestia.

No se si será casualidad o no, pero los dos primeros juegos que tuve, los que incluía el pack de lanzamiento, son los dos últimos que he citado en este Top Ten. No sé realmente qué decir acerca de Street Fighter II, puesto que a estas alturas ya se ha dicho todo, y aún así podría llenar páginas y páginas con historias, partidas, anécdotas con colegas, Perfects, derrotas humillantes, bolas de fuego que son puños, tardes y tardes mordiendo el polvo contra Bison en el último modo de dificultad...

Y es que toda consola debe tener un juego por el que el resto la mirase con envidia, ese cartucho que ponías en la tele mientras el coleguita de turno babeaba extasiado. Un juego por el que, incluso, llegaron a salir publicados trucos falsos en cierta revista de Hobby Press, perjurándonos que con una combinación secreta podríamos manejar a los cuatro jefes (mítica aquella tarde de intentonas fallidas)... Otras versiones del juego salieron, pero esta fue la primera que pudimos disfrutar. Y ya se sabe que la primera impresión es la que queda. Desde entonces sigo intentando vencer el Sheng Long para tener una oportunidad de derrotar a Ryu...

Texto: PEDJA
cedido por
ELPIXEBLOGDEPEDJA

NESleepers









La NES –Nintendo entertainment system- siempre será recordada como una de las consolas con el catálogo de juegos clásicos más abultado y espectacular de siempre; ahí están los Super Mario, Zelda, Megaman, Batman, Castlevania, Blaster Master, Battletoads, Double Dragon, Probotector, Metroid, Shadow warriors...

La lista es interminable, y cada jugador veterano podría añadir un buen puñado de nombres más. Pero entre tanto título conocido, existe otro grupito de juegos que por alguna extraña e inexplicable razón no alcanzaron el reconocimiento posterior, a pesar de tener tanta calidad –o incluso más- que los anteriormente mencionados.

Me he atrevido a usar el palabro 'NESleepers' para hacer referencia a los mismos, y viene de juntar NES Y sleepers, en referencia a que son juegos de esta consola que quedaron un poco al margen de la historia principal y más conocida de la NES, es decir, que se quedaron adormecidos u olvidados en el tiempo.

En definitiva, en este artículo me gustaría hacer un pequeño repaso y a la vez homenaje a algunos de esos títulos que no llegaron a gozar de una fama que bien merecían, quedándose en el limbo de los juegos buenos pero a los que faltó ese 'algo' (no ser muy vendidos, no venir de una recreativa famosa, no ser convertidos o continuados en otras consolas...) que les impidió escribir su nombre en el olimpo de los videojuegos.

A continuación os detallo mi lista de pequeños y grandes juegos olvidados de la historia de la NES.

Blue shadow (Natsume/ Taito, 1990)

Hubo una gloriosa época a finales de los 80 y principios de los 90 en que la consola NES y los ninjas mantuvieron un fructífero romance. Quién sabe si porque estaban de moda en la tele y el cine -sí, las Tortugas ninja hacían estragos por todas partes-, el caso es que la mayoría de juegos de acción de la NES de aquel entonces traían a un ninja encapuchado de aspecto amenazador en la portada. De estos años nos quedaron grandes juegos como la trilogía Shadow warriors (también conocida como Ninja gaiden) o las propias Teenage mutant ninja turtles de Konami. Pero entre tanto juego de ninjas famosetes, nuestro Blue shadow se quedó en las sombras -como todo buen ninja, por otra parte-, a pesar de ser uno de los mejores representantes del género.



Y es que este cartucho lo tenía prácticamente todo y en cantidad; buenos gráficos, música cañera, acción sin tregua para dos jugadores, enemigos finales variados y originales, muchas fases de creciente dificultad... Incluso dejaba elegir entre ser chico o chica antes de empezar a repartir estopa (os aseguro que no era algo habitual en la época). Vale, el argumento no era nada del otro mundo -malo malísimo quiere dominar el mundo y nuestros dos ninjas tratarán de impedírselo- y los 'sprites' de los protagonistas y de algunos enemigos no eran de lo mejor de la NES, pero eso no importaba nada una vez que arrancaba el juego y comenzaba la diversión.

En definitiva, un juegazo muy recomendable y muy rejugable, al que siempre apetece volver para echar una partida rápida y disfrutar de diversión inmediata y sin complicaciones, y de paso comprobar si nos hemos oxidado con tanto juego actual facilón y lleno de 'checkpoints'.

Como curiosidad, comentar que el reciente juego Muramasa de Wii, me recordó poderosamente a este clásico (posibilidad de elegir entre ninja chico o chica, mecánica de juego similar, etc.). No creo que tengan ninguna relación, pero quién sabe...

Mighty final fight (Capcom, 1993)

Otro de los géneros de videojuegos de los que la NES anduvo sobrada fueron los juegos de peleas 'yo contra el barrio' o hack n´ slash, como se llaman ahora. Ahí estaban las anteriormente mencionadas Teenage mutant ninja turtles, Double dragon, Street gangs, Battletoads... la lista es interminable, pero hubo un título exclusivo de NES que no fue tan conocido, a pesar de su innegable calidad y de provenir de una franquicia famosísima, Final fight.

Evidentemente estamos hablando de este Mighty final fight, adaptación a los 8 bits de Nintendo de la recreativa de Capcom del 89. Aunque decir adaptación quizás sea equivocado, ya que en realidad se trataba de un juego totalmente nuevo que solo comparte con el original estilo de juego y personajes. Las mentes pensantes de Capcom debieron pensar –y con razón- que no era posible emular la espectacular recreativa en la veterana NES, y decidieron rediseñar el juego dándole un tomo humorístico y desenfadado que le sentó como un guante. El resultado es un juegazo de peleas con unos graciosos y cabezones Cody, Gay y Haggar -versión caricatura o 'super deformed'- repartiendo puñetazos y patadas a unos no menos simpáticos enemigos. Todo está ahí; los barrios bajos,



los golpes especiales, la chica secuestrada, las amenazas, los jefes finales... pero recubierto de un barniz jocoso que lo hace tan divertido como el original, aunque sin alcanzar su soberbia calidad técnica, claro.

Supongo que el hecho de aparecer tan tardíamente (en 1993 la NES estaba prácticamente acabada) y el aspecto infantil de los gráficos, perjudicó a este título. Una pena, pues se trataba de uno de los juegos más entretenidos y carismáticos del catálogo de la NES. Y recuerda ¡no te metas con la hija de Haggar!

Shatterhand (Natsume/Jaleco, 1991)

De Shatterhand hay una realidad irrefutable; es uno de los juegos de la NES con PEOR carátula de la historia (al menos en la versión española o europea). Quizás eso influyó en que no fuese muy conocido, aunque por lo demás merece estar entre la élite de la consola.

Hablando ya del juego en sí, omitiré el argumento –otro malvado de turno quiere dominar el mundo y nuestro musculado héroe se lo tiene que impedir-, para pasar a comentar lo mejor del juego: TODO. Y por destacar algo por encima del resto, los espectaculares gráficos de todas las fases, con virguerías técnicas para la NES como fases con varios planos de 'scroll', un montón de enemigos y aliados en pantalla, desintegraciones, transformación del prota en robot, escenarios en los que podíamos trepar por verjas, romper paredes, andar boca abajo...

Otra cosa absolutamente genial de Shatterhand era su mecánica; aunque básicamente teníamos que aporrear con nuestros brazos biónicos todo lo que se ponía por delante, cada uno de los 7 niveles que componían el cartucho eran muy diferentes, y mientras en uno subíamos por un interminable ascensor acosados por todo tipo de enemigos, en otro íbamos bajo el agua (aguantando la respiración durante todo el nivel, no como los héroes de ahora, que si pasan más de un minutillo sumergidos se ahogan, los enclenques). Y así con cada fase, y lo mejor es que podíamos elegir el orden en que pasarlas, salvo la primera y la última, claro. Incluso incorporaba un pequeño componente estratégico, al ser nosotros los que decidíamos el aliado que nos acompañaba según el orden en el que recogíamos unos 'power-ups' diseminados por los escenarios.

Concluyendo, este juegazo es un auténtico 'must have' de la NES, y por una vez, la versión europea era mejor que la japonesa (llamada Solbrain), ya que en esta última, a parte de cambiar al pro-



tagonista por un soso robot, se sustituía la fase del submarino por una en un parque de atracciones que era mucho más corta e insulsa.

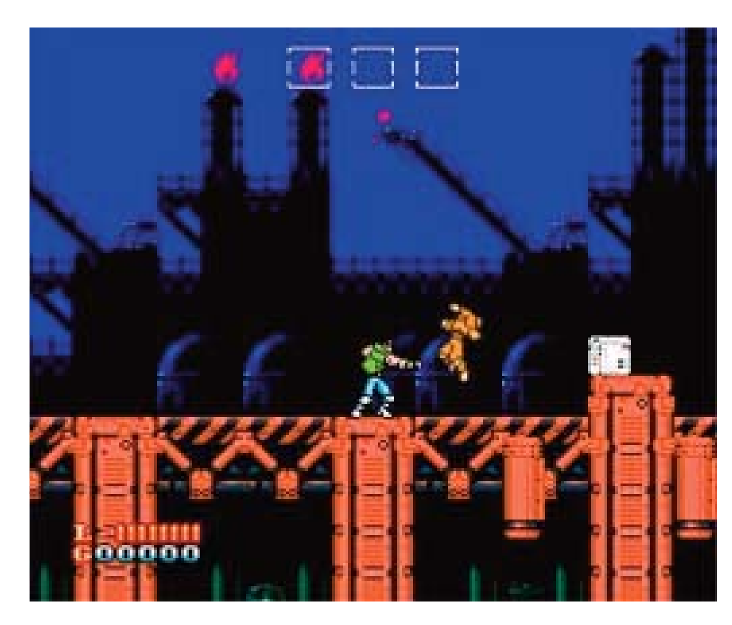
Journey to Silius (Sunsoft, 1990)

No podía dejar de hablar en este artículo de esta pequeña joya de la programación en 8 bits, ejemplo evidente de que un juego, a pesar de tener una calidad extraordinaria, puede pasar completamente desapercibido y su recuerdo perderse entre tanto título mediocre.

De todas formas, sobre este juego me extenderé poco, ya que existe un magnífico artículo en esta misma página que habla de su historia y bondades, y cuya lectura es muy recomendable.

Señalar sólo que fue creado en la época dorada de Sunsoft, mítica compañía que acababa de hacer el excelente Batman de NES y pretendía repetir éxito con otra licencia cinematográfica, Terminador en este caso. Pero por alguna razón, las cosas se torcieron durante el desarrollo del juego y Sunsoft perdió la licencia. Afortunadamente, decidieron aprovechar el trabajo ya realizado, y con algunos retoques en la historia y los personajes, sacaron al mercado este juegazo.

Quizás el no venir de una licencia famosa repercutió en su contra, pero el caso es que el juego pasó bastante desapercibido. Los que lo disfrutamos en su momento nos encontramos ante una de las mejores bandas sonoras de un juego de la NES -sino la mejor-, y el resto de aspectos del juego no le andaba a la zaga; gráficos coloristas, enemigos finales gigantescos, acción sin tregua, posibilidad de elegir arma en cualquier momento, etc.



El único aspecto negativo desde mi punto de vista eran su escaso número de niveles y algunos momentos puntuales en los que la dificultad se disparaba (creo que aprendí a decir palabrotas intentando superar una fase en la que había que saltar unos precipicios mientras infinidad de objetos y enemigos volaban directos hacia nosotros, aunque los dichosos pájaros de Shadow warriors eran aún más puñeteros).

De cualquier forma, os recomiendo y mucho viajar a Silius.

Kabuki quantum fighter (Human entertainment/Hal America, 1990)

Otro juego que en su momento pasó con más pena que gloria fue esta frikada en forma de cartucho en la que nos metíamos en la piel de un soldado que era digitalizado dentro de un super-ordenador en la forma de un actor japonés de teatro kabuki, para luchar contra un virus informático dando golpes con nuestra larga... melena. Tal como suena. Un disparate absoluto vamos, sino fuera porque unos años después una película llamada Matrix proponía algo muy similar, eso sí, cambiando al actor de teatro kabuki por un tío con gabardina y gafas de sol.

En fin, si dejamos de lado el argumento y nos centramos en el juego, nos encontramos con otro clásico 'run and gun' tipo Probotector o Megaman, de buena factura técnica y bastante divertido, aunque no aportaba nada a un género que ya empezaba a estar saturado de títulos similares en la NES. Quizás ese fue su mayor problema, aunque solo por el original protagonista y el aire cyberpunk de envuelve toda la trama



(algo poco habitual en la época) merece la pena volver a echar un partidita de vez en cuando.

Por cierto, la carátula de este juego también podría participar en un concurso sobre las más horripilantes de la NES junto con otras como la de Shatterhand. Sería un tema interesante para futuros artículos...

Willow (Capcom, 1989)

No pensaba incluir este juego en este artículo, ya que proviene de una película famosa (si, Willow era el Señor de los Anillos de los 80), pero al ser un título que solo apareció en consolas en la NES y no ser muy conocido, creo que merecía este pequeño homenaje. Señalar también que no tiene nada que ver con el juego del mismo nombre, también de Capcom, que podíamos encontrar en los salones recreativos de la época; mientras que la máquina arcade era un vistoso juego de acción y disparos con 'scroll' lateral, el juego que nos ocupa era una aventura en toda regla al estilo The legend of Zelda.

Destacar que, al contrario que solía suceder antaño -y en la actualidad-, en este caso no se aprovechó la licencia cinematográfica para sacar un juego del montón, ya que la calidad final del cartucho estaba a un nivel muy alto, e incluso aumentaba el universo en el que se desarrollaba la película.

Básicamente, y centrándonos en el juego, teníamos que guiar los pasos de Willow a través de unos escenarios cenitales bastante decentes, luchar con infinidad de criaturas, hablar con todo el mundo y realizar una serie de misiones para ir avanzando en la trama. Nada extraordinario desde luego, pero el estar basado en una peli que casi todos los chavales de la época habíamos visto –y disfrutado-, ayudaba mucho a meterse en la historia, y el juego en sí era largo, retador y divertido.

En definitiva, toda una joya, que de haberse apellidado Zelda o Final Fantasy estaría ocupando ahora un hueco en la historia de los videojuegos.

Y esto es todo por el momento, aunque en el tintero se me quedan otros grandes títulos olvidados de NES de los que igual me animo a hablar en el futuro, como Super spy hunter, Vice: proyect doom, Little Samson...

Espero que os haya gustado este pequeño homenaje a la historia más desconocida de la NES, seguro que a todos los jugones de esta mítica consola se os ocurren unos cuantos títulos más. Animaos a comentar vuestras pequeñas joyas...

ALBERTO
cedido por
WWW.PIXFANS.COM


juegaterapia.org
la quimio
jugando
se pasa
volando...













SCORPION GANA!

REALITY

GRAN

HERMANO

Pepo'12





EL PROFESOR LAYTON DE AYER Y DE HOY: LA EVOLUCIÓN A TRAVÉS DE LOS JUEGOS

¡QUE CABALLERO TAN BIEN PLANTADO! ¿QUERRÍA AYUDARME A RESOLVER ESTE PUZLE?

¡ALBRICIAS!

¡YAY!

¿SABES, LUKE? ESTA SITUACIÓN TAN APARENTEMENTE IRRELEVANTE ME HA RECORDADO UN PUZLE.

CÓMO HILA ESTE HOMBRE..

MIRA LUKE, AQUÍ HAY UN PUZLE...

FÍJATE TÚ...

PUZLE.

¿CUÁNDO PERDIMOS LA FE EN NUESTRO TRABAJO, HERSHEL...?

Recordando los RPG de 16 bits



Este mes vamos a hablar de RPG, vamos a hablar de un "señor género" dentro de nuestra industria, porque ha sido el lugar dónde se han criado muchas de las obras maestras de nuestro mundillo y porque sigue siendo, aún hoy en día, un género en alza, aun siendo tal vez cierto que esté un poco de capa caída con respecto a otras épocas

Y precisamente de una de estas "otras épocas" es de las que queremos hablar, de una de esas "edades de oro" de este género, una época en la que si no se hacían 4 obras maestras de este género cada año no se hacía ninguna y una época en la que el RPG daba lo que prometía y no necesitaba hacer alardes técnicos. Por eso hoy quiero que recordermos a la Super Nintendo y a sus RPG, especialmente a 4 auténticos "buques insignia" del género los cuales, ya sea porque no pisaron las tierras hispanas, ya sea porque no se le dio el conocimiento suficiente, muchos no hemos podido disfrutar de ellos en su momento.

Y comenzamos nuestro viaje temporal por 1994, un poco tarde ya. La consola ya llevaba 3 años dando mucha guerra tanto en este género como en otros, pero quiero comenzar por aquí porque fue el momento en el que la célebre Squaresoft lanzó el juego que cambiaría para siempre su forma de hacer fantasía, y el juego que acaba de lanzar era Final Fantasy VI.

Uno de los más grandes trabajos de la compañía pero también uno de los más desconocidos, a causa de que los "final fantasys" llegaron a Europa a partir del VII (aquí sólo podemos conseguirlo a través de varios recopilatorios de PSX o el remake de GameBoy Advance), pero todo un hito en la historia del videojuego de esta compañía.

El planteamiento del juego, si bien hoy pecaría de poco original, no lo fue así en su época, en la que supuso una historia innovadora, en la que Square abandonaba por fin las historias en torno a "cristales elementales", que eran las que habían dominado las 5 primeras entregas. El juego nos planteaba un mundo en el que ha desparecido la magia tras una guerra mil años a atrás. El ser humano vive ahora en paz gracias a la tecnología, no obstante, pronto todo quedará truncado cuando aparezca en un pueblo minero una criatura de esa época mágica, un esper, congelado en un cristal. Entonces aparecerán allí unos soldados de un poderoso imperio para investigarlo acompañados de una chica que, por extraño que parezca, puede hacer

EARTHBOUND

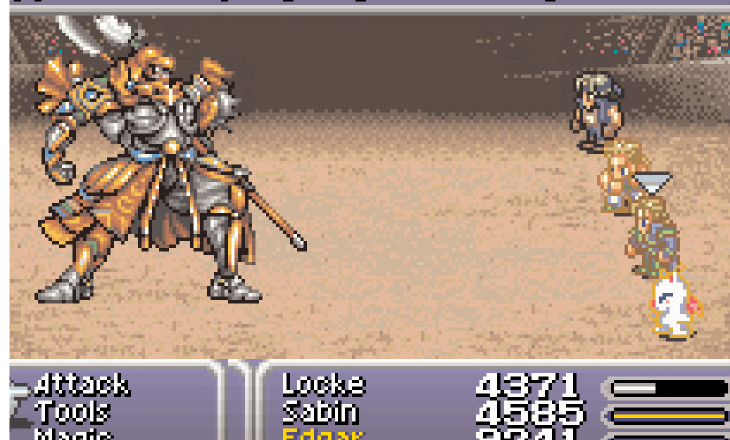
magia. ¿Quién es esta chica? ¿Porqué puede hacer magia? ¿Qué ocurrió realmente con los espers 1000 años atrás? ¿Y qué es lo que quiere ahora el Imperio de ellos? Son preguntas que os acompañarán si comenzáis a jugar esta historia, que os atrapará desde su primer instante.

Historia que estaba llena a rebosar de personajes, sin que en ningún momento hubiera un protagonista claro, saltando de escenario cada dos minutos de juego. Y unos personajes que eran además geniales, desde la "protagonista" Terra (nuestra maga de antes), hasta el ladrón Locke, pasando también por otros como el príncipe Figaro, Setzer Gabbiani, la generala Celes, el samurái Cyan, el monje Sabin y, por supuesto el antagonista principal, Kefka, que para muchos es el mejor antagonista de la saga, incluso por encima de Sephiroth del VII.

Y precisamente del VII teníamos que hablar porque este juego es sin duda el precursor de la forma de hacer historias y de plantear los mundos de la famosa "tríada" de Play Station X, ya que, a partir del VI, la temática "steampunk" dominará la saga.

Con respecto al sistema, se trataba del clásico juego por turnos en el que vamos con grupos de 4 héroes, pero cada uno de ellos nos supondrá una forma de jugar distinta: así, mientras que Terra es una maga de toda la vida, nos encontramos personajes como Sabin, que tiene que hacer comandos a lo "Street Fighter" para atacar, o Setzer, que ataca de forma aleatoria El resul-







tado es un juego largo y difícil pero muy entretenido y además muy bien llevado gracias a la música de Nobuo Uematsu, que hace un trabajo brutal en este videojuego.

Y de 1994 saltamos vía túnel temporal a 1995, porque ahora sí que vamos a viajar en el tiempo ya que ha llegado el momento de otro clásico: Chrono Trigger

Nos toca hablar de otra de esas obras cúlmenes de Square, de nuevo uno de esos pobres incomprendidos a causa de que no tocó Europa en su debido momento (y luego lo hizo en un remake de DS sin traducir al castellano más la versión de la Consola Virtual de Wii), pero de nuevo todo un hito de la historia del videojuego.

Con respecto a la historia tenemos de nuevo un mundo de fantasía. Nuestro protagonista es un chico llamado Chrono que durante una feria, es atrapado él y dos amigas suyas (Marle y Lucca), en un túnel temporal por un fallo en un máquina teletransportadora. Nuestros amigos entonces comenzarán un viaje a través de las épocas para intentar regresar a la suya, pero durante el mismo viaje descubrirán que su mundo está próximo a ser destruido. Entonces el viaje de vuelta casa será la menor de sus preocupaciones.

Una historia que te atrapaba desde el primer momento, tanto por cómo te la cuentan como por como la juegas pues, aun siendo un juego de combates por turnos, estos se realizaban en el propio escenario, y sobre una cuadrícula, lo cual dotaba de un toque de acción y estrategia al mismo tiempo que enganchaba de veras.

Y seguimos en el 1995, y de nuevo con otra obra maestra, una historia que, bueno, tampoco llegó a Europa, pero que estoy seguro que todos conocéis, porque... ¿Quien no ha oído hablar a estas alturas de Earthbound?

Si señores, hablamos del juego de Ness, el carismático personaje que muchos ya conoceréis por la saga de videojuegos Super Smash Bros, una de esas mascotas ya afincadas en Nintendo. Este Ness era un extraño chico con poderes mentales que vivía en una tranquila ciudad llamada Onett. Tranquilidad que se acabaría cuando cayese en su pueblo un extraño meteorito del cual saldría una abeja parlante que le avisaría, antes de morir, de que él debía buscar "Sus 8 Santuarios" para vencer al mal que acechaba al mundo. Ness debía empezar entonces una búsqueda en la que conocería a chicos que, como él, compartían este destino. Sobra decir que es un juego que estaba lleno de humor y fantasía, una propuesta muy simpática comparada con tanto mundo de fantasía medieval o "ciber/steampunk".

El sistema de combate era

Los 16 bits nos dejaron incontables muestras de RPG de calidad. Muchos la siguen considerando hoy en día la época dorada del género



también por turnos, con vista "en primera persona" (no veíamos en ningún momento a Ness usando sus poderes PSI) pero, pese a ello, era muy completo y entretenido y todo con mucho humor. En general un gran RPG, por extraño que parezca. Una lástima que nunca pisase España y sea imposible conseguirlo. Esperemos que Nintendo se dé cuenta algún día de lo que guarda de y nos deje catarlo en Europa, porque es un juego increíble.

Y ya para terminar vamos a recoger por fin un juego curioso porque, si bien ninguno de los anteriores pasó de Estados Unidos el que viene ahora precisamente sí que tocó Europa y no Estado Unidos a causa de un problema de censura que no viene al caso. Estamos en 1996 y hablamos de Heaven and Earth III, más conocido por su subtítulo: "Terranigma".

Un juego magnífico y todo un fetiche para el que aquí escribe. Una historia genial llena de enrevesadísimos giros de guión que te dejaban babeando hasta el último segundo de juego. Sobra decir que es prácticamente imposible contar algo aquí, necesitaría una o dos páginas más para una cosa tan compleja. Sin embargo, si os diré que debéis tener tres cosas muy claras: una es que en este mundo hay "edades de luz" y "edades de oscuridad". Las primeras traen el progreso, las segundas las eras glaciales. Lo segundo que debéis tener en cuenta es que nuestro mundo es hueco y dentro de él viven en gravedad invertida gentes entre mares de lava e iluminados por un cristal azul. Lo tercero que habéis de saber es que de allí viene la persona a la que debemos la vida, porque resucitó nuestro mundo cuando este murió. ¿Sorprendidos? Así es como sabe esta epopeya.

Con respecto al sistema, Terranigma no es un RPG por turnos, sino un juego de acción, más en la línea de los "The Legend of Zelda", pero sigue siendo un RPG si tenemos en cuenta sus sistemas de niveles y habilidades. Un juego divertidísimo, altamente recomendable, aunque la única forma de jugarlo actualmente sea teniendo una SNES porque Enix (ahora fusionada con Square) no se ha decidido aún a remakearlo ni nada por el estilo. Esperemos que pronto se den cuenta de la obra de arte que tienen por ahí guardada.

Y se acabó. Sé que nos hemos dejado a muchos en el tintero. Me encanta Final Fantasy V, sé que muchos habéis jugado a los Dragon Quest y os encantan, y conozco muy bien la legión de fans que tiene "Super Mario RPG", pero para hablar de esos y otros juegos tendréis que esperar a otra ocasión. Hasta entonces... ¿Por qué no echarse unas partidas a un RPG de los de "la antigua escuela"? Yo creo que eran buenos ¿Y tú?

PABLO FRANCO
MONOTEMÁTICOSFM
98.4 RADIÓPOLIS

Exodus: Journey to the Promised Land





Después de desarrollar varios títulos para NES sin licencia de Nintendo, Wisdom Tree decide probar suerte con sus juegos de contenido bíblico en la 16 bits de Sega. Entre 1993 y 1995 crean 4 juegos llenos de buenas intenciones pero técnicamente paupérrimos

Color Dreams era una pequeña compañía fundada por un grupo de ingenieros que desarollaron, como muchos otros, una forma de saltarse la seguridad de Nintendo para poder crear juegos sin licencia para NES. Una parte de dicha compañía quiso probar suerte con juegos educativos de corte religioso (del Antiguo Testamento, más concretamente) en Mega Drive, y así nació **Wisdom Tree** (el Árbol de la Sabiduría), que produjo 4 títulos para la 16 *bits* de Sega entre 1993 y 1995.

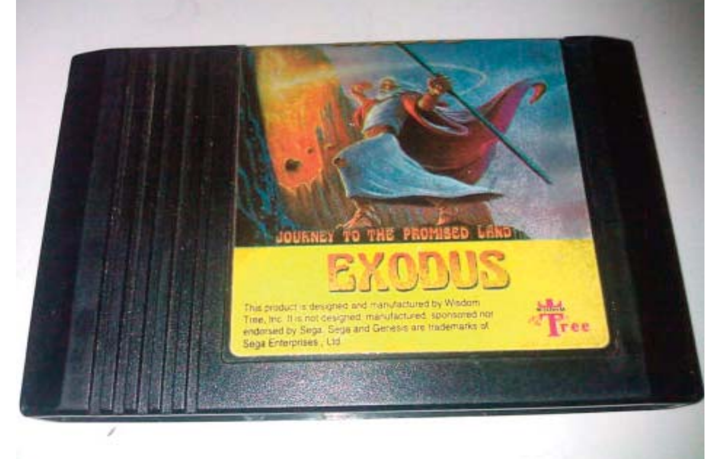
El primero de ellos, **Exodus: Journey to the Promised Lad**, nos pone en la piel de Moisés, protagonista indiscutible del Éxodo, segundo libro de la Biblia y de la Torá. Nuestro cometido consiste en guiarle a través de más de cien niveles repletos de no sabemos muy bien qué. Se trata de baldosas marrones que podemos destruir mediante lo que parecen unos rayos morados que lanza Charlton Heston (quiero decir, Moisés). Eliminando estos obstáculos y unas rocas redondas que podemos romper o empujar, llegaremos a los objetos "preguntas de Dios" y "Maná". Y no, el maná no es eso que utilizáis los frikis de las cartas Magic: lo que recogemos es, efectivamente, del alimento que Dios envía al pueblo hebreo en el desierto. Al terminar cada nivel, el juego nos planteará esas preguntas de Dios, poniendo a prueba nuestro conocimiento sobre el libro del éxodo. Durante los niveles en sí, debemos tener cuidado de que no nos aplasten las rocas, o emplearlas para aplastar nosotros a los que, supo-



nemos, son guardias egipcios que nos quieren hacer mucha pupa, aunque también podemos dejarlos fuera de combate con nuestros rayos… o lo que sean. Sólo podremos terminar el nivel cuando aparezca la salida (que no es más que una baldosa cualquiera que empieza a parpadear), y esto sólo ocurre cuando hemos recogido todos los objetos presentes en él.

La mecánica del juego, en principio extremadamente simple, se va complicando a medida que avanzamos, describiendo una curva de dificultad muy bien lograda. La habilidad que requiere esquivar la roca que cae, empujar otra para bloquear a un guardia y rápidamente girarnos para seguir abriéndonos paso entre las baldosas marrones porque hay otros tantos persiguiéndonos no parece gran cosa hasta que hemos avanzado unos cuantos niveles y el juego pone a prueba nuestra rapidez mental. El cuestionario entre nivel y nivel es lo que aporta la dimensión educativa del juego, ya que su desarrollo general bien podría estar basado en cualquier otra historia o personaje, y es que el aspecto gráfico y el control del protagonista son tan elementales que bien podríamos estar manejando al druida Panoramix que lanza hoces contra los godos y recoge marmitas. No obstante, tras las "preguntas de Dios", el juego nos muestra una escena del Éxodo, dibujada con mediocre acierto y escasos colores: Moisés en el cesto arrojado al río, un egipcio golpeando a un esclavo hebreo, el temible faraón encolerizado, etc.

Pero no son estas ilustraciones lo único que parece de 8 *bits* en Exodus. Todo el juego es gráficamente de NES o incluso inferior (no en vano se trata de un port de NES, prácticamente sin retocar) y los colores en cada nivel se pueden contar sin dificultad. Las animaciones no pasan de dos o tres *frames*. Y si el apartado gráfico es pobre aunque no obstaculice la experiencia de juego en sí, el sonoro ya es para echarse a llorar: con una música que se repite nivel tras nivel y que no seguramente no cuenta con más de un par de isntrumentos (si es que se les puede llamar así), tal vez podamos soportarla tres veces, puede que cuatro, pero entonces nos daremos cuenta de que la opción de desactivar la música en la pantalla de título no estaba ahí por azar, y que lo mejor es tomar nota del *password* que se nos muestra al principio del nivel y reiniciar sin música alguna.



Para haceros una idea más o menos aproximada, Exodus sería una mexcla de **Pacman**, **Dig Dug** y **Bomberman**. Su desgracia, pese a emplear el motor levemente tuneado de **Crystal Mines** y contar con unos controles sencillos y precisos, es una música insoportable y unos efectos sonoros escasos y a menudo casi imperceptibles. Pero hay cantidad de objetos con diversos efectos que se combinan de infinidad de maneras (correr más rápido, hacernos invisibles o disparar más lejos), y algunos mapas están confeccionados de formas tan ingeniosas que sorprenden de verdad. La denominación de esos objetos con nombres bíblicos está metida con calzador y las preguntas sobre el Éxodo entre nivel y nivel no tienen absolutamente nada que ver con un juego de puzzle, aunque se pueden saltar sin afectar al juego en sí.

Como todos los títulos de Wisdom Tree, ésta es una obra llena de buenas intenciones, pero desarrollada sin que el aspecto técnico parezca haber importado en absoluto. Ni es especialmente raro ni especialmente caro, pero la mayoría de jugadores ni siquiera conoce su existencia.

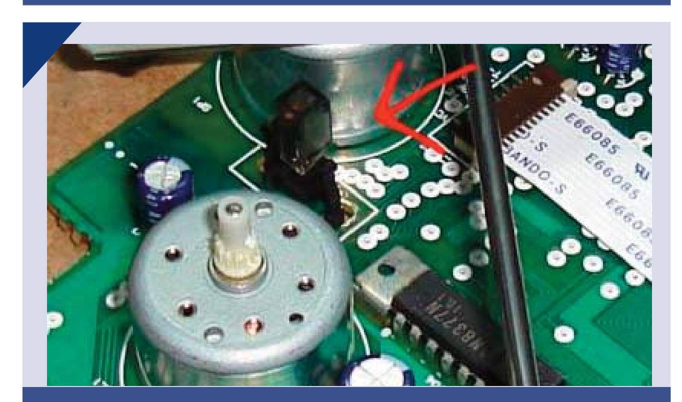
CARLOS OLIVEROS
hombreimaginario.com

Un MegaCD con serios problemas de salud

El MegaCD fue un addon para Mega Drive. Uno de tantos que acabó recibiendo y que acabó por minar la confianza en Sega



El MegaCD era un periférico que se añadía a la Mega-Drive, potenciando sustancialmente sus prestaciones técnicas

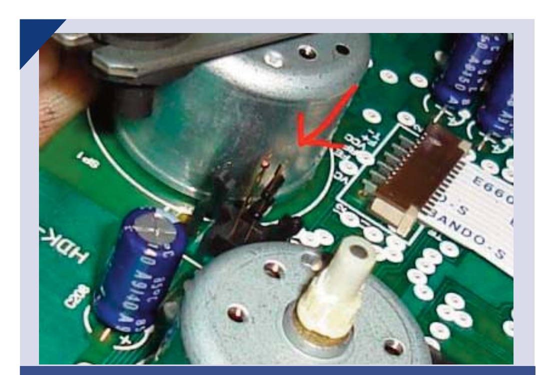


Lo primero es limpiar el lector. Si desmontamos el grupo podemos llegar hasta el interruptor de final de recorrido. Debemos sacarle el capuchón de plástico

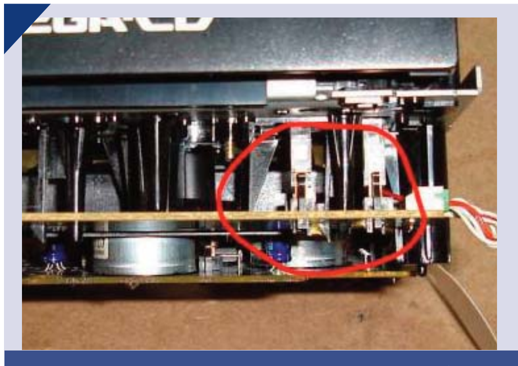
Hace este mes poco más de 20 años justos, el MegaCD aterrizó en el mercado nipón. Tan solo unos meses antes había sido presentado contra todo pronóstico en el Tokyo Toy Show. Absolutamente nadie ajeno a la empresa madre tenía constancia de su desarrollo. Ni siquiera la filial americana, que solo tuvo constancia de su existencia apenas unos meses antes de su comercialización. A la carrera, con prisas. Y el margen de maniobra para poder acabar sacando algo potable para esta creación fue muy reducido. Y eso que sobre el papel sus virtudes eran un salto cualitativo frente a las máquinas de la competencia. Pero como suele ser habitual en el mundo de las consolas, la potencia bruta no te asegura el éxito.

A pesar de que en Japón llegó a colocar 100.000 unidades en su primer año de vida, la acogida del invento fue muy tibia en el resto de mercados. El escaso catálogo que salió fuera de las fronteras niponas y lo elevado de su precio lo acabó relegando a una opción, que aunque existía, no era demandada.

Dos décadas después es un objeto bastante codiciado por los coleccionistas. Pero es complicado encontrarlos en un buen estado. El que nos ocupa tiene problemas de reseteo, ruidos de lector y su bandeja se abre sola.



Ya sin protector, con una lija para metal de grano fino lijamos ambos conectores. El sobrante lo quitamos con alcohol y bastón



Si los conectores de la bandeja están en mal estado, ésta se abrirá y cerrará sin ningún motivo. Debemos limpiarlos

Para limpiar bien los conectores debemos desmontar sacar la bandeja y llegar hasta la parte del motor para poder manipularlo. La rueda dentada grande es vital que nos acordemos de su posición. Una mala reubicación en el ensamblado puede ser una tortura



Llegados a este punto hay que tener mucho cuidado con la grasa de los piñones. Es bastante abundante, y si no tenemos cuidado, podemos ensuciar la goma que da la tracción. Si esto ocurre, tenemos que limpiarla a conciencia o ésta patinará



Componente a componente, tenemos que llegar hasta los conectores. Son estos dos. Es bastante engorroso



Ahora solo queda tirar de lija y bastoncillo de oídos para dejarlo todo como el primer día

porque a nosotros nos leen lo que otros sueñan



ISSN 2014-4652